Member of HKABC ABC AUDIT BUREAU OF CIRCULATIONS

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1997年10月24日

60



隨書附送·完全免費
《超級機械人大戰F》攻略第三回——根性編

每本港幣35元

賽車世界大擴張

《OVER DRIVIN' SKYLINE MEMORIAL》
《CART WORLD SERIES》
《FORMULA 1》
《J's RACING》……源源不絕

首輪新GAME推介

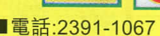
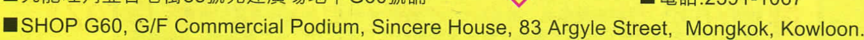
PlayStation
《MOON》
《卒業VACATION》
《Wizard's Harmony 2》
《龍爭虎鬥神話集SUB-ZERO》

SEGA SATURN
《G-VECTOR》
《設計衛門2》
《TARTICAL FIGHTER》
《ASUKA120％ LIMITED》

街機
《街頭霸王2nd IMPACT》
《PSYCHIC FORCE 2012》
《私立JUSTICE學園》

攻略齊齊追

《黑之劍》
《前線任務2》
《DEAD OR ALIVE》
《SPECTRAL FORCE》



GAME PLAYERS WORLD

遊戲誌尊賣店

■九龍旺角亞皆老街83號先達廣場地下G60號舖 ■電話:2391-1067

■SHOP G60, G/F Commercial Podium, Sincere House, 83 Argyle Street, Mongkok, Kowloon.



尊賣新聞

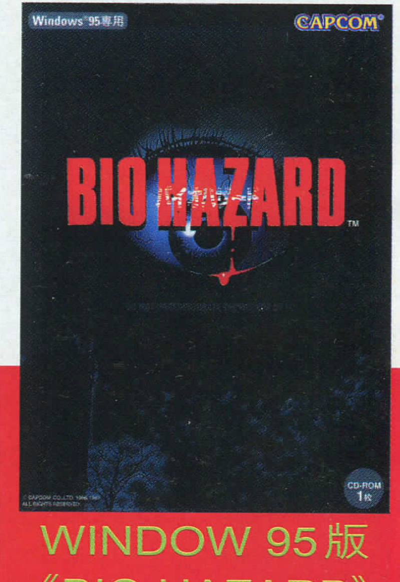
心跳回憶 CARD



VOL.1



VOL.2



WINDOW 95 版
《BIO HAZARD》
(送小說 + POSTER)



WINDOW 95 版
《同級生》



心跳回憶 SCREEN SAVER VOL.4



《超時空要塞》
15 週年 SCREEN SAVER
初回特典版

代客訂講各類主機、遊戲，美版、日版、NEO GEO、NEO GEO CD、PC-FX、SFC、SS、PlayStation、電腦遊戲。

ET_MAX[奧斯丁] 制作

第 60 號 目錄



遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE

遊戲索引（以遊戲性質及筆劃排序）

二大遊戲大研究

遊戲研究坊——《龍之戰士 III》＋《拳皇 '97》

遊戲畫面・賽道大公開

《SONIC R》火速送上

新 GAME 介紹

攻略一族

玩家廣場

賞心樂事

GAME PLAYERS EX

完全免費・隨書附送
《超級機械人大戰 F》
攻略第三回——根性編

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／赤目黑龍・阿三・KOTARO・HAJIME・ABO・王船・仁魂・AGENT X
◆攻略部／JAMES WONG、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、MS、小健健、TAZ
◆封面設計／子濃
◆美術部／子濃、SING、FAI、ANDY LEUNG、FION、佐治、癲、KEN、FUNG
◆特約筆者／喬丹、小琪
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆特別計劃／ZACKY WU
◆廣告部／NELSON CHAI 電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888



主廚：阿三杉淳
副廚：喬丹、仁魂、莫探員
洗米：米奇

《心跳回憶 2》

舊角色、新造型



繼上期公布了《心跳回憶2》的「矇查查」新原創人物設定後，今次又有新料。大家認得圖中的女孩子是誰嗎？對了，這是朝日奈夕子的新造型。留意她所穿的仍是光輝高校的校服，到底她與上次提及的紅色短髮少女有何關係？想知的話就要留意FAXER，有新消息定向大家詳盡報導。（阿三杉淳）

《彩之愛歌》新角色公布

《心跳回憶劇場系列 VOL.2～彩之愛歌》中，除了主角「片桐彩子」外，與上集《虹色的青春》一樣，都會有新角色加入。新女角名為鈴音，但除此之外就沒有提供其他資料了，唯有等待進一步的公布了。就讓大家先睹為快，看看鈴音小姐的氣質與美態。（阿三杉淳）









方型、過年、不知道悲

據可靠消息指出，方型軟體廠商打算為旗下的多邊形一刀死格鬥遊戲開發續編，更盼望可讓大家作過年之用。但在不足三個月時間來開發新 GAME ，一般來説並不可行，所以連玩站方面亦不敢寄予厚望。不過又不可小覷方型的實力，是龍是蛇稍後自有分曉，大家就等著瞧吧！（阿三杉淳）

「SEGA VS SONY」遊戲爭霸戰

雖然下一代主機要明後年才會出，但是 SEGA 和 SONY 已經開始展開軟體爭奪戰，兩家公司都希望能獨佔所有大作，但是一些大軟體開發公司如 CAPCOM 和 KONAMI 則不希望遊戲只出在單一主機上。近來傳聞 SEGA 攏絡 CAPCOM（如借 MODEL3 給 CAPCOM）目的是要 CAPCOM 將片只出在 SEGA 主機上。但 CAPCOM 表示這與公司的利益不合，CAPCOM 所能做的只是能夠盡量將遊戲在 SEGA 主機上先發售。（阿三杉淳）

沙灘小子 NEO PRINT 出現

SNK 的 NEO PRINT（貼紙機）的真真多花款，愈出愈新奇。繼安室奈美惠後，這次的款式竟是日本靚仔新勢力偶像「竹野內豐」及「反町隆史」，香港一定大受歡迎，相信會吸引不少女孩子大破慳囊。而這款 NEO PRINT SPECIAL 版已於 10 月 15 日開始在銅鑼灣時代廣場 B1 的 CITY SUPER 裏作 LOCATION TEST，限期 1 個月，所以大家不要怠慢，遲到就走寶。（阿三杉淳）









《便利店時代》擴張開業！

模擬遊戲《便利店時代》，在推出多個不同機種的版本後，終於開發其續篇了。上次的目的是要在市鎮稱王，而在續篇中更要向高峰進發～稱霸日本。視覺上由前作的平面變成今集的 45 度斜向俯視，令遊戲更具立體感。而且更增加了OPENING動畫及不同事件追加等。遊戲暫時只會發售 PlayStation版，希望不要與上集一樣，要 90 秒才可取存記錄就好了。暫定在 12 月發售，售價 5,800日圓。（阿三杉淳）



MODEL 4 製作《STREET FIGHTER IV》！？

近期雜誌及新聞組上都盛傳SEGA正全力開發街機底板MODEL 4，更謂會用來製作《STREET FIGHTER IV》。不過就SEGA內部表示，MODEL 4並不是目前SEGA主要的開發項目。因為以目前的技術而言，MODEL 3已經非常足夠。而一個更好的底板並不保證一定可以開發出更好的遊戲，KONAMI的街機底板「COBRA」就是一個例子。「COBRA」的功能確實比MODEL 3要好，但是所開發出來的遊戲品質只與MODEL 2相當，在投資角度上並不化算。SEGA目前所要專注的是一個更好的遊戲開發技術。未知KONAMI得悉SEGA此番言論後，到底會有甚麼回應？（阿三杉淳）

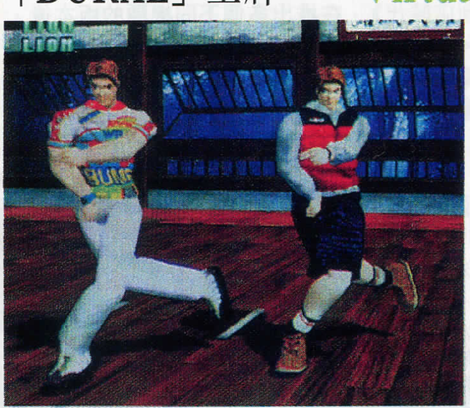
先去積極賺錢，再來大灑金錢！

美國SEGA宣布了他們將會成為YAHOO!的獨家美國商品牌子代理商。SEGA的牌照部門將會幫助YAHOO!，將其的商標印到SEGA的產品中。由衣服到電腦配件，有文具、體育用品、手錶及鞋類等。據悉這是因為SEGA需要於97年內得到大量的利潤，否則便會出現經濟上的困難。驟耳聽來，這種推測似乎有點説不過，但在今個月SEGA OF AMERICA又的而且確展開一個耗資2500萬美元的廣告計劃。這次廣告活動中，SEGA改變以往的宣傳作風，不再單單強調「SEGA」這個牌子，而採取直接為其商品的作出推廣的市場策略。其實結果都是左手賺來右手去，但有發展都好過停滯不前，總括來説也是一件好事。（莫探員）

PlayStation引進新技術

大家玩SONY開發的美版遊戲《CART World Series》的時候，是否發覺名為「X-360」的Logo呢？類似「Q-Sound」，「X-360」就是最新的音響效果技術，以軟件為基本，由Advanced Digital Systems Group開發，不需要任何附加硬件，便能立體聲響分為九個聲道，當然不是人人有五個喇叭，所以有關方面宣稱Headphone亦會有同樣效果。現在SONY把這技術引進到Playstation，預計98年會有不少遊戲支援「X-360」。（仁魂）

「DURAL」皇牌──Virtua Fighter 3



當大家期待VF3家用版的時候，美國方面透露，SEGA公司高層認為雖然新主機最快都要98年底才能推出，但VF3家用版始終都是其戰略武器之一，所以不會為Saturn進行移植的工作，相信有心人要耐心等待。不過世事無絕對，《撒爾達傳説64》便是好例子。

另外亦透露，VF原創者鈴木表明於可見的將來，不會進行VF4開發工作喎。（仁魂）

三大種族再度混戰

還記得「Jaguar」主機嗎？Rebellion Development宣布把曾經在這主機推出的《Alien V.S. Predator》，移植到Playstation、Saturn以及電腦之上。玩法好像《DOOM》，第一身主觀視點射擊，大家可以選擇異形、鐵血戰士和人類來進行，而Playstation版更能通訊對戰，預計98年春季在美國推出。（仁魂）

舊機都賣二千幾？

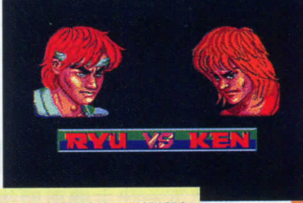
上次先至同大家講NEO · GEO嘅二手帶機要成二千幾蚊，個個都知道佢有寶，好多舖頭都SHOW番出嚟，呢兩禮拜有啲黃金舖頭終於有新機返喇，不過大家唔好開心住，以某星字頭嘅舖頭為例，佢哋返到一批舊貨（係第一代紙盒裝），一部主機連一個手掣就索價二千三蚊（其他舖頭都差唔多），值唔值就係見仁見智喇。（仁魂）

CAPCOM又再打到七彩

有一單未證實嘅消息，CAPCOM嚟緊有一隻叫做《MARVEL SUPER HEROES VS CAPCOM SUPER HEROES》嘅新作，消息指出，呢隻遊戲最少有15個MARVEL同CAPCOM嘅人物，包括有STRIDER、ROCKMAN、CAPTAIN COMMANDO、CAPTAIN AMERICA、GAMBIT、WOLVERINE、阿龍、春麗、蘇聯佬、JIN、VENOM、MORRIGAN同THE INCREDIBLE HULK。隻GAME會似《MARVEL VS STREET FIGHTER》咁，但係玩者只可以選一個人物嚟玩，而電腦會選一個拍擋幫你，消息仲指出呢隻GAME已經係測試中添，可能好快有得玩都唔定。（喬丹）

嚟咗啦！ MAGIC ENGINE CD-ROM版

還記得MAGIC ENGINE嘛？呢個PC-ENGINE模擬器終於出咗一個可以玩到CD-ROM遊戲嘅新版本VER.0.9，之前只有一個冇聲（但係可以對應手掣）嘅未註冊版本，但截稿前就有一個有聲（但只可用鍵盤）嘅解拆版，呢個模擬器基本上可以對應近八成嘅CD-ROM遊戲（要用ARCDE卡嘅全部玩唔到），筆者就以手上有嘅《FIGHTING STREET》同《鏡之國》試玩過，測試結果相當滿意，玩《FIGHTING STREET》出波動拳同昇龍拳都非常流暢，連秘技都可以用得番，而且仲發現過版LOAD GAME嘅時間快咗添。不過呢個模擬器就最好係喺DOS到玩，就算喺WINDOWS 95嘅MS-DOS模式底下玩都唔係太穩定，而且無論邊個版本都係未完全嘅，如果係註冊版仲可以SET埋CONFIG同多個手掣嘅設定，好似話可以多人同玩咁話喎。（喬丹）

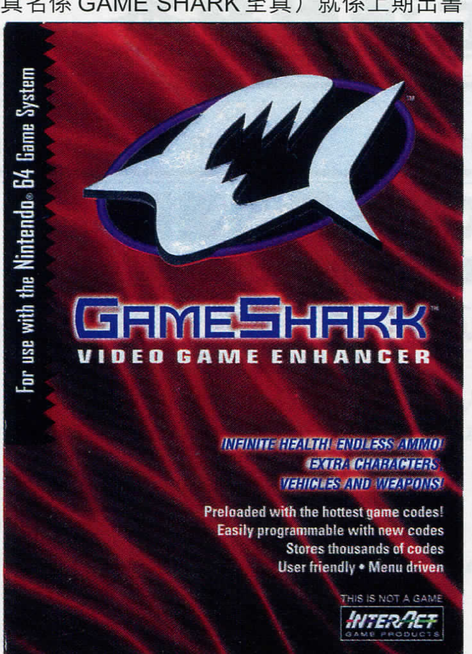






N64 PAR 一出就斷？

N64 嘅 PAR（真名係 GAME SHARK 至真）就係上期出書之前見街，但係真係估唔到呢件嘢可以咁好賣，一出冇耐就賣得七七八八，因為新製品嘅原故，貨源真係幾緊，短期內都冇貨返住，所以價格就有昇冇跌，由原本三四百蚊賣到六七百，而家仲真係有 $ 都未必買得到添。講開呢件嘢，佢其實仲有一張記憶用嘅 SIM 卡，不過而家仲未有貨到，其他如電腦用嘅接線等配件就更加有排等喇。（喬丹）



一本好書強硬推介

HEROINE GAMES

出版社：SONY MAGAZINES
售價：933 日圓（不連税）

女角為主的遊戲為遊戲界帶來不少新的開拓空間——虛擬偶像、唱片、各式紀念品，甚至負責配音的聲優亦經已成為一股不容忽視的偶像力量。既然如此，以這些遊戲為題材的雜誌自然愈來愈多，早已為人熟悉的期刊包括《VIRTUAL IDOL》和《電擊 G'S ENGINE》，剛於 10 月中推出的這本不定期月刊就走較高格調的路線——較大的尺寸加上過膠封面、攝影方面水準也很高，但主要內容方面其實跟一般的遊戲雜誌沒有多少分別，只是集中介紹美少女遊戲而已。

介紹聲優是這類書刊不可少的內容，創刊號就介紹了宮村優子和丹下櫻，另外這雜誌還替藤崎詩織做了個訪問，並訪問了專責詩織唱片的監製流石野孝，探討塑造虛擬偶像的種種問題。

這雜誌的第二期預定於 11 月下旬推出，主題是《SENTMENTIAL GRAFFITI》，有興趣的朋友不妨留意（米奇）



借個檔口嚟通告

以下讀者請即與本刊編輯部聯絡，商討有關稿費事宜。

孫蒙	潘建肇	梁建業	劉文輝
周卓斌	陳嘉銘	鄭昶熙	陳子豪

送俾你嘞！！

首先要多謝大家寄信嚟參加哩個 AM SHOW獎品大抽獎，而喺10月21日嘅下午，我哋嘅好同事阿☆就為我哋抽出咗得獎者嘅名單，我哋家陣公布，有參加嘅讀友請留意：

A：BANPRESTO《POCKET MONSTER》好好手感小公仔
（歐陽美儀）

B：CAPCOM《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT》前後大海報
（CHEUNG YUK LUN／CHAN HON MAN）

C：CAPCOM《POCKET FIGHTER》兩面睇圓紙扇
（TOMMY YIP／CHIU MEI LIN）

D：CAPCOM《私立 JUSTIST 學園 LEGION OF HEROES》大貼紙
（霍有成）

E：DATAEAST 小小貼紙簿
（李君雄／蔡琪／何一君／甘家宏／藍顯傑）

F：DATAEAST 雙面涼紙扇
（陳國雄／姚志文）

G：NAMCO 祝君健康毛巾
（鄧健怡／FUNG PZNG LEUNG）

H：SEGA《FANTASY AMUSE》迪士尼小小矮人公仔
（陳玉花／LO KING SING）

I：SEGA《FANTASY AMUSE》迪士尼大小矮人公仔
（霍有德）

J：TECMO《GALLOP RACER 2》透明但有嘢睇 FILE
（CHENG KA PO／黃景培）

K：東洋水產「鈴木蘭蘭 HOT NOODLE MEMO」罕有記事簿
（LAU WAI HUNG）

L：東洋水產好好味嘅「丸仔海鮮杯麵」
（鄺慧淇／冼衛強）

M：VIDEO SYSTEM《FINAL ROMANCE 4》全新大海報
（陳佩芝／陳燦偉）

我哋將會以專函通知以上各位關於領獎嘅事宜，大家等等，留意信箱啦。


（ZAC）



直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

THE WAY TO 普查

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓
FAX：2507-5175
EMAIL：cineaste@glink.net.hk

PLAYERS CHOICE 你的選擇

本欄結果將交予各遊戲生產商作參考之用

三大受歡迎 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（268票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（97票）
生產商：CAPCOM


第三位
街頭霸王EX plus α（66票）
生產商：CAPCOM

三大最期待 SATURN 新作


第一位
超級機械人大戰F（下集）（272票）
生產商：BANPRESTO


第二位
X-MEN VS街頭霸王（256票）
生產商：CAPCOM


第三位
櫻大戰2（240票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化 PlayStation 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（287票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
生化危機（150票）
生產商：CAPCOM


第三位
心跳回憶（52票）
生產商：KONAMI

三大受歡迎 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（238票）
生產商：BANPRESTO


第二位
拳皇96（95票）
生產商：SNK


第三位
櫻大戰（72票）
生產商：SEGA

三大最期待移植 PlayStation 遊戲


第一位
街頭霸王 III（166票）
生產商：CAPCOM


第二位
超級機械人大戰F（157票）
生產商：BANPRESTO


第三位
櫻大戰（98票）
生產商：SEGA

三大最期待中文化 SATURN 遊戲


第一位
超級機械人大戰F（249票）
生產商：BANPRESTO


第二位
櫻大戰（167票）
生產商：SEGA


第三位
下級生（30票）
生產商：ELF

三大最受歡迎街機遊戲


第一位
拳皇97（289票）
生產商：SNK


第二位
街頭霸王 III（188票）
生產商：CAPCOM


第三位
鐵拳3（45票）
生產商：NAMCO

三大最受歡迎男主角


第一位
八神庵（249票）
遊戲：拳皇'97


第二位
古蘭特（109票）
遊戲：FINAL FANTASY VII

第三位
KEN（105票）
遊戲：少年街霸2

三大最期待 PlayStation 新作


第一位
BIO HAZARD 2（457票）
生產商：CAPCOM


第二位
鐵拳3（308票）
生產商：NAMCO


第三位
另類前線任務（101票）
生產商：SQUARE SOFT

三大最期待移植 SATURN 遊戲


第一位
FINAL FANTASY VII（205票）
生產商：SQUARE SOFT


第二位
拳皇97（135票）
生產商：SNK


第三位
街頭霸王III（82票）
生產商：CAPCOM

三大最受歡迎女主角


第一位
不知火舞（178票）
遊戲：餓狼傳説

第二位
真宮寺櫻（99票）
遊戲：櫻大戰

第三位
藤崎詩織（74票）
遊戲：心跳回憶

海報、主機送極都有

今期獎項：

- PlayStation 主機 1名
- PlayStation 遊戲《Baseball Navigator》 1名
- 雷明三世金字塔賢者襟章 3名
- 大運動會海報 1名
- Moon 海報 1名

截止日期：1997年11月7日

第 58 期「Player's choice」抽獎得獎名單

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

PlayStation 主機
馮煥國

PlayStation 遊戲《X-COM》
任宗華

Saturn 專用《Cool Pad》

Ng Yu Kong	許毅堅	袁炯燊	張友忠	吳家謙
張敏軒	湯志怛	Wong Tak Cheung	伍尚禮	黃以廷
劉煥東	藍建業	Ling Put Wa	Yuen Man Kei	葉德用
顧震城	Jacky Tso	吳文基	Hui Oheung On	馮國華
王疏影	鄭東堅	陳偉傑	梁智勇	黃藝華
伍曉斌	Tong Kam Leung Tamis	梁煒華	Ng Yiu Ming	Ng Kwok Ho
Chan Hing Keung	陳鴻	Ng Chi Lam	羅振輝	Yeung Kwok Kei
蔡偉豪	譚紹	Kwok Yin Tak	何有來	Chun Kwak Lok
Leung King Sing	陳嘉輝	黃焯熹	Ho Tsz Kin	Cheung Hin Wah
Chan Shiu Keung	So Ka Ho	施祖基	董文豪	王永賢
陳濱港	李鴻昌	葉邦瀚	李行	張子健
徐曉恩	陳嘉	彭展豐	Roy Cheung	Au Wing Cheung
何君諾	蒙致健	戴源豐	顧鴻梅	甄錦豪
張健恆	Mak Kim Por	Chan Chi Kai	曾偉鋒	Chung Mak Kit
鄭韋欣	何嘉倫	Chik Pun Yiu	Tai Man Cheung	葉家豪
Yeung Ka Chun	Lee Chi Wing	陳智泉	Wong Pak Sum	王俊捷
霍有成	黃淼年	Ko Chi Cheung	朱美華	Au Yeung Wai Lp
洪榮光	姚子健	林穎怡	王志文	翁志雄
黃志光	Kan Wai Shing	何偉	溫志忠	羅宗明
李美琪	杜奇峰	陳琪芬	梁寶群	馮強

第 60 期 PLAYER'S CHOICE 參加表格

姓名：________________ 年齡：________ 身份證號碼：________________

地址：________________________________ 聯絡電話：________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1. 你最喜愛的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

2. 你最喜愛的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

3. 你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

4. 你最期待的三款 PS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

5. 你最期待的三款 SS 遊戲
遊戲名稱：________ ________ ________
遊戲生產商：________ ________ ________

6. 你最希望移植到 PS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

7. 你最希望移植到 SS 上的遊戲
原著機種：________
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

8. 你最期待中文化的 PS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

9. 你最期待中文化的 SS 遊戲
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

10. 你最喜愛的男性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

11. 你最喜愛的女性遊戲人物
人物名稱：________
遊戲名稱：________

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？
遊戲名稱：________
遊戲生產商：________

為保障閣下之私穩，請將表格放入信封內投寄。



© 1997 Square

RPG | MEM
製造商：Square　售價：價格未定
發售日期：12月18日
PlayStation

一見到Square的名字，大家都知道他是RPG遊戲的名家。今年初Square的《FF7》大豐收之後，在年末Square再為大家獻上另一矚目RPG勁作——《Xenogears》。

Square是製作RPG的名牌已是絕對不爭的事實，每次有新RPG出品都必定受到注目。而今次推出《Xenogears》又有什麼獨特之處？

今次在《Xenogears》中，整個遊戲世界都起用了全立體多邊型來表達，玩者無論在那個場所活動，都可以隨時改變角度，調查各地方及問答都更方便。而戰鬥方面，並沒有像FF7那樣用實時作戰，即是論流出手。同時，出招是以AP(Attack Point)計算，移動及出招都計在內，當然點數越高的攻擊越強。

《Xenogears》另一個比其他RPG強的地方，是他在遊戲中加入了機械人的戰鬥，當主角受到機械人的攻擊時，可以用一回合來召喚Gear作戰，而且Gear的對戰也設計得十分精彩，是絕對值得期待的精彩作品。

Story

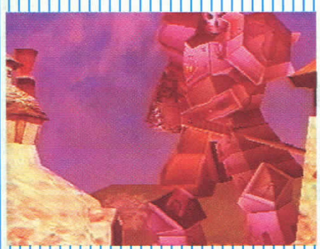
故事始於一個叫拿肯的小村莊。三年前，這村莊來了一名喪失記憶的少年——飛，後來得到拿肯村的村長照料，他在村子中過着安定的生活。

不過有一天，拿肯村突然受到一隊Gear的襲擊破壞(Gear…這世界機械人的稱呼)，這時阿飛像突然變成另一個人一樣，駕駛自己的Gear，瘋了似的把來襲的Gear擊個全滅，不過阿飛瘋狂的行為卻同時也使得其他村民死傷枕藉……從此，生還的村民對阿飛的態度也變得冷淡。

這件事使得阿飛變得很消沈，村中的醫生仕旦見到阿飛這樣子便勸他一起離開村莊，於是阿飛的旅程便從這裏開始了。



■阿飛像著了魔似的



■來歷不明的Gear兵團襲擊村莊



■阿飛駕駛Gear出來



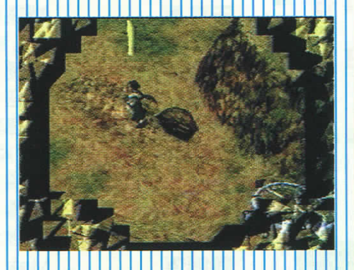
■阿飛與外來的Gear戰鬥起來

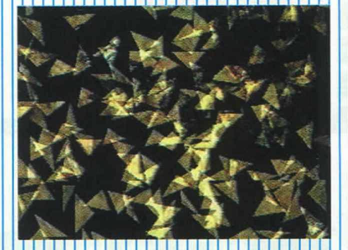


■打倒外來的Gear了

轉入戰鬥畫面

今次採用了打碎畫面的方式，效果也不錯







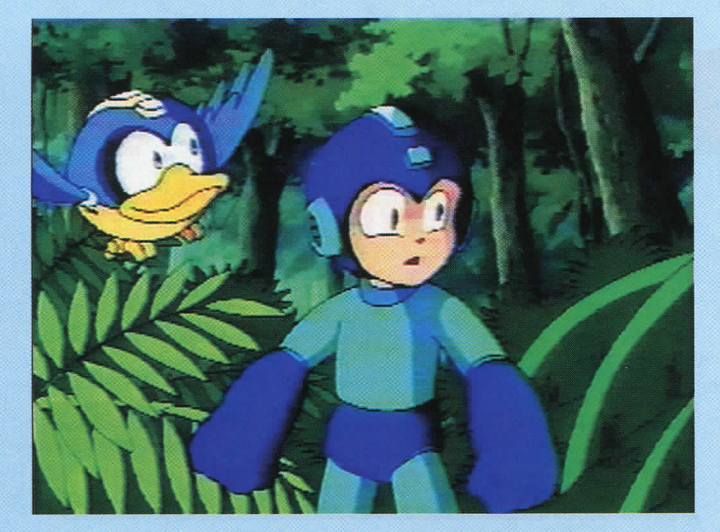




■對話的畫面，有人物的圖示

■得到道具了

■全遊戲版圖也用多邊型表達



超級洛克人冒險

動畫洛克人表現更人專神

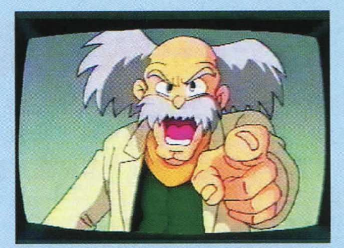
AVG 製造商：Capcom 售價：5800日元
發售日期：12月4日予定
MEM
SEGA SATURN/ PlayStation



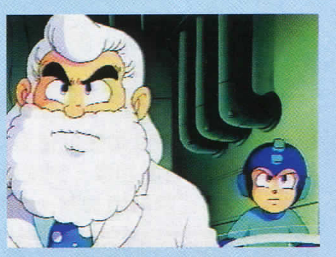
■威利博士找尋新力量來到神　小島



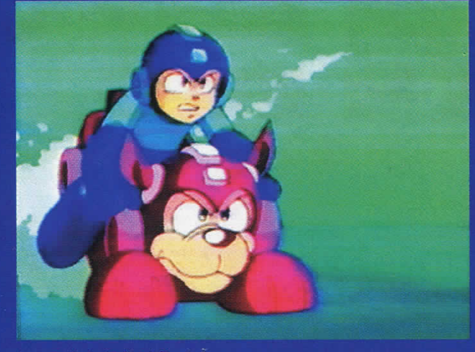
■威利博士找到擁有超強力量的神秘超級電腦



■威利博士向全世界發出統治的宣言



■洛克人與禮特博士要阻止威利博士的野心



■洛克人趕往神秘小島

轉眼間洛克人原來已陪伴我們十年多，今年是正是《洛克人》的十週年紀念，所以今年新出品特別多，繼有《洛克人 X4》、《洛克人 8》還有將推出的《洛克人DASH》，現在再為大家介紹另一個洛克人新作——《超級洛克人冒險》。

這個洛克人遊戲是以AVG形式進行，遊戲過程大量使用動畫，喜歡動畫化洛克人的朋友就要留意了。而過往在ACT形式遊戲中出現的道具，在這遊戲中都會出現，當然是更具象的動畫啦。而且像以前一樣，得到了道具之後攻擊敵人之時也會有不同的效果。

可能有朋友會奇怪，如何以動畫的型式去進行AVG類遊戲？現在可以約略介紹一下。例如動畫片播洛克人走到分叉路時，便會暫停下來，跟著下面便會出現字募，問玩者調查左或右，玩者選定了之後，遊戲便會播出所選方向的動畫片段。而戰鬥方面，當洛克人遇上敵人之時，自然是先播出敵人登場的動畫片，之後便會轉入主觀式射擊遊戲，之前拿到的道具在這　也會派上用場。

在這個洛克人的十周年，Capcom為洛克人踏出了多個新的嘗試，使用動畫來演譯洛克人其實是比較傳神，洛克人的表情、動作比起用立體多邊型來表達，都可以更生動更清析。最後，超級洛克人冒險的故事會分為三章，分別是「月之神殿」、「死鬥！威利編號」及「最後之戰」，洛克人的Fans就要留意發售日期了。



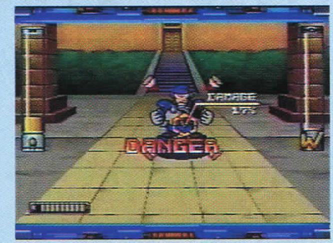
■神秘島上有很多怪生物及機關



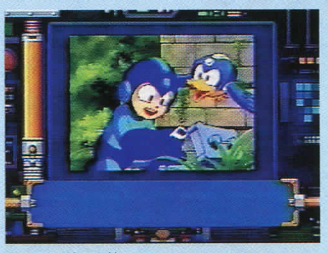
■有危險



■進入分叉點，選擇調查



■轉入主觀式射擊



■啊！找到道具了



■加入了強化道具，射擊效果也不同了





SONIC R



非常厲害，得到《SONIC R》全新發布的遊戲畫面，包括新版圖、新角色大公開，更會介紹賽道特式。閒話休提，現在就正式為大家揭開《SONIC R》的神秘面紗。

RAC + ACT | 2P | MEM | 製造商：SEGA 發售日：12月發售預定 價格：5800日圓 | SEGA SATURN

超級無敵新角色

上期為大家介紹了五位登場主角SONIC、TAILS、KNUCKLES、AMY及DR.EGGMAN。今次再會公開在GAME內出現的三位隱藏人物。其中兩位是在以往《SONIC》系列中出現過的角色，分別是「機械SONIC」及「機械KNUCKLES」。而另外一位素未謀面，但外表與TAILS有點相像，到底會不會是TAILS的機械版？留意選人畫面中還有DR.EGGMAN的機械版「肖像」，更據聞隱藏人物會有10多名以上，可謂熱鬧非常，超乎想像。



■「機械SONIC」



■TAILS的機械版？



■「機械KNUCKLES」



還有……

于迴曲節新賽道

繼上期介紹的COURSE 1「RESORT ISLAND」及COURSE 2「RADICAL CITY」兩條賽道後，今次公開第3條新賽道「？？？？？」，背景主題有著濃厚埃及金字塔古墓色彩，道路高低起伏不定，非常具挑戰性。而在賽道選擇畫面上更出現了第4賽道及「X」的選項，但箇中到目前為止仍然是一個謎。

COURSE 1「RESORT ISLAND」





COURSE 2「RADICAL CITY」





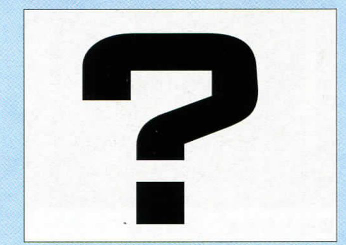
COURSE 3「？？？？？」





COURSE 4「？？？？？」





《SONIC R》三大賽道精華遊

COURSE 1「RESORT ISLAND」 示範：SONIC、KNUCKLES


■照著箭咀指引就行

■不過現在就左右為難了

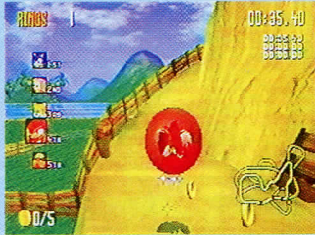

■星星ITEM，每次有獎


■今次獎品～5 RINGS


■入水能游，雖然慢了點……


■出水能跳，FIT！


■今次獎品～SPEED UP

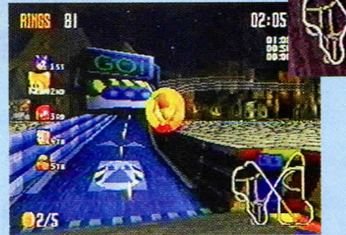

■同樣可旋轉跳躍

COURSE 2「RADICAL CITY」 示範：TAILS、機械SONIC


■今次獎品～「萬有引力」RINGS自然來


■50 RINGS未？


■夠數，SHORTCUT通道開放！


■「加速點」出現，GO！

■速度較想像中慢


■水上飄，不受地形限制


■若然衝力不夠……


■就會即時後溜！？

COURSE 3「？？？？？」 示範：DR.EGGMAN、AMY


■「獅身鼠面像」一對


■水面機動力高，速度快


■「SONIC」金幣一枚，要不要拿？


■高低起伏大，反應要夠快

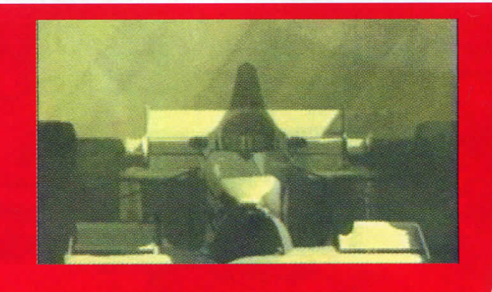

■任何地形都能暢通無阻


■嘩！大迴旋！


■斜路難行要小心


■可以把車輪摺疊起來，真方便





FORMULA 1 Championship Edition

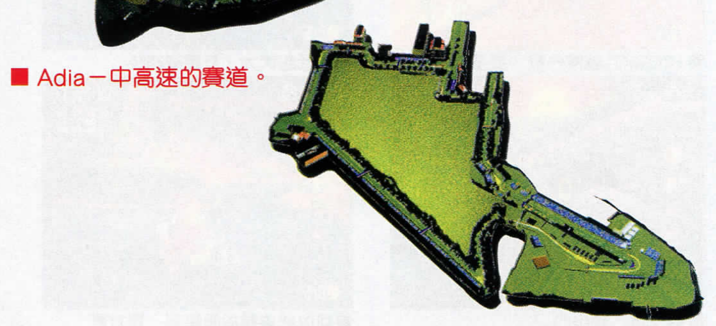
RAC | 製造商：PSYGNOSIS　記憶：2 BLOCKS
2P | MEM | PlayStation

絕對是真正賽車的感受

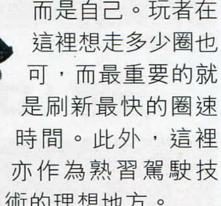
兩大模式介紹

ARCADE－當中再分為ARCADE和TIME ATTACK二項

在ARCADE模式中，提供EASY、MEDIUM和HARD三個難度，當中分別挑選了五條不同的賽道作賽。在進行比賽時，時間會慢慢減少，只有通過一些Check Point才能增加，但由於賽車是不會出現故障或損傷，所以玩者絕對可以橫衝直撞。玩者在每條賽道都需要爭取前六位的成績，才可挑戰下一條賽道；而模式亦設有排名計分制度，除了統計成績外，更重要的是若玩者能在三個難度中合共取得100分以上的話，便會出現一個名為「EPIC」的新難度。另外，玩者若在每一難度中都取得一次或以上冠軍(包括「EPIC」難度)的話，更會在「EASY」及「MEDIUM」難度中出現兩條名為「ADIA」和「EDIALEDA」的隱藏賽道。同樣在Grand Prix中，玩者總積分超過80的話，亦可獲得以上的隱藏賽道。至於在TIME ATTACK模式中，玩者同樣駕駛著一架點撞都無問題的賽車，不過今次的對手並非他人而是自己。玩者在這裡想走多少圈也可，而最重要的就是刷新最快的圈速時間。此外，這裡亦作為熟習駕駛技術的理想地方。



■ Adia－中高速的賽道。



■ Ediareda－和蒙地卡羅一樣的街道賽。

GRAND PRIX

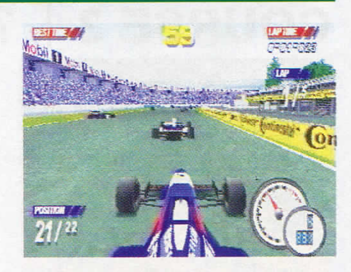
相對於適合初玩者的ARCADE模式，GRAND PRIX似乎才是真正賽車手一較高低的戰場。玩者總共需要完成18個賽站，然後根據排名計算分數，最高積分者便是97年度世界總冠軍；不過，遊戲中亦設有單站比賽模式和訓練模式予玩者選擇。玩者除了要擁有高超的駕駛技術之外，更要因應不同的場地和天氣來調校賽車中的各樣設定，使賽車的性能得以完全發揮，令對手望塵莫及。當然，玩者亦可以在GAME MODE中進行各種設定，以增加或減低難度。





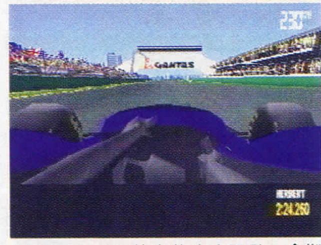
視點

總共有九種不同的視點讓玩者選擇，而當中的車廂內視點則只有在Grand Prix模式才可以使用；玩者可以按L2或R2來設定自己所喜愛的視點。另外，玩者若要用倒後鏡視點，則只需要按方向鍵"下"便可。





■ 對手正從後趕上，加速吧！



■ Grand Prix特有的車廂視點，令難度更高。



SETUP SCREEN

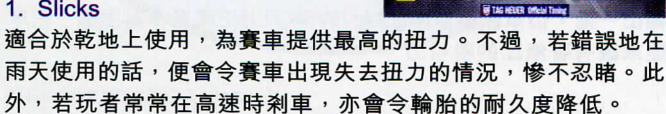
Gear (轉動裝置)

兩種選擇：手動或自動波。

Tires (輪胎)

共有三款輪胎可供玩者選擇。

1. Slicks



適合於乾地上使用，為賽車提供最高的扭力。不過，若錯誤地在雨天使用的話，便會令賽車出現失去扭力的情況，慘不忍睹。此外，若玩者常常在高速時剎車，亦會令輪胎的耐久度降低。

2. Wets

適合在下雨天中使用。

3. Monsoon

適合在雷暴等惡劣天氣下使用。



Compound (輪胎物料)

玩者需要在這裡決定Slicks輪胎所用的物料，分為Soft和Hard兩種。雖然Soft比起Hard能夠提供更佳的扭力，但相對地亦較容易黏著一些砂石，影響輪胎的耐久度。玩者若使用Soft Compound作賽，輪胎大約可以完成三分一的路程；而使用Hard Compound則可以用上約一半的路程，如何選擇？便要視乎玩者的喜好或戰略需要而作出決定。

Suspension (懸掛系統)

在一級方程式賽車中，懸掛系統的作用舉足輕重。它主要是負責低擋在高速比賽的過程中，所產生出來的強大下壓力量，影響賽車的扭力及操控性能。簡單來講，若懸掛系統調校得較Soft的話(即越接近0%)，便會有較佳的扭力和轉彎時減少對輪胎的負擔，惟會減低賽車操控反應以及敏感度。相反地，調校得較Hard時(即越接近100%)，便會增加賽車的操控性，令入彎較為容易，但同時亦會增加輪胎的損耗。

Brake Disc (制動碟)

玩者可以在24mm至30mm制動碟之間，選擇其一。若玩者調校到較為接近24mm的話，便會得到較佳的剎車反應，但其損壞率高故不適合在長途賽使用。至於若較近30mm，則情況便剛好相反。

Brake Bias (制動比率)

由於一級方程式賽車的重心較低，所以當賽車在高速剎車時，會將賽車的重量積壓在車身前部份，造成失控。解決問題的方法就是利用制動比率去抵消壓力，減低後輪，增加前輪制動，可以加強對車的操控。

Front And Rear Downforce (前後定風翼)

方程式賽車的定風翼，能夠產生一種下壓力量，增加扭力和改善入彎，但亦因此減低賽車在直路的表現。提高前定風翼令賽車能在較高速時入彎，當然也增加失控的機會；降低則會減低入彎時速度而增加操控。至於提高後定風翼的話，便會減低賽車直路的速度以加強操控；相反若降低後定風翼則有增加賽車在直路中的極速，和容易失控的效果。總之，增加前後定風翼會提高賽車的車速，相反降低前後定風翼則令賽車更快更易入彎。

Fuel Load (燃油控制)

帶備多少燃油開始比賽，是一級方程式賽車其中一項重要戰術。若在比賽開始時便帶備太多燃油，雖然會增加賽車的控制，不過亦因此出現車身前後重量不平衡的現象，後輪的扭力會比前輪為好，但這並非一件好事。當賽車入彎時，會因此而令賽車有入彎偏差的情況出現。惟燃油過少的話，便會因經常入Pit加油而浪費時間。

比賽環境由你定

Brake、Steer Assist

玩者若覺得自己的操控技術未到家，次次入彎到片出跑道的話，這個設定就絕對合用。設定為On後，電腦便會自動調節賽車的行駛路線，方便玩者入彎，而且更會為玩者減速收油。

Session

玩者可以選擇練習、排位賽和比賽模式三項。

Failures

機械固障在賽車比賽中是經常出現的情形，原因有很多：如錯誤設定、經常駛離賽道引致懸掛及輪胎出現問題等；另外，運氣亦是一個不可忽視的因素。惟引擎出現黑煙時，任何人都只有束手無策。當然玩者大可將其設定為Off，一了百了。

Weather

除了賽車及車手表現，天氣也是影響比賽成績的重要因素之一。玩者在這裡可以選擇Sunny(晴)、Rainy(雨)、Variable(不穩定)和Random(隨意)四項。當中若玩者選Variable的話，比賽時的天氣隨時會出現變化，以考驗玩者的適應力。

Damage

賽車在比賽當中，時刻都有機會發生碰撞的情況，尤其定風翼、懸掛系統等皆較為容易損壞的部件。因此，當有任何部件出現損壞時，便需要入Pit修理，這無形消耗不少時間，甚至令玩者失去爭標的機會。

Flag

不同顏色的旗幟，為車手提供比賽時的信息及指示，包括：

1.黑旗

玩者已被取消參賽資格，並且要立刻返回修理站。

2. 黑白旗

警告玩者在賽道上進行一些非君子行為，如有意撞對手出賽道、賽道逆走等，若車手屢勸不聽，便有機會遭大會取消資格。

3. 紅旗

暫時中止比賽。

4. 黃旗

危險接觸，賽車應立刻減速甚至隨時準備停車，車手要保持當時位置以及禁止爬頭，直至出現綠旗為止。

5.綠旗

表示賽道一切已經回復正常。

除此之外，還有Race Length(圈數)Skill Setting(難度)Tire Wear(輪胎損耗)Fuel Depletion(燃料消耗)和Tears Off(灰塵)等設定，所以玩者的自由度是非常之大。

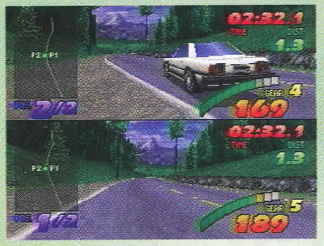


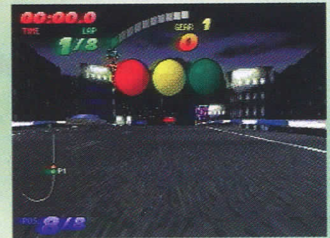
OVER DRIVIN' SKYLINE MEMORIAL

名廠商、人氣旺

曾經在「3DO」、「PlayStation」及「SEGA SATURN」都推出過的《OVER DRIVIN》系列，今回又有新作登場。玩法上與前作轅出一轍，但車款是以NISSAN的SKYLINE車系作為主線，對車迷來說有著無比的吸引力。







遊車河、樂趣多

遊戲的基本玩法上與以前的作品分別不大，也許大部份是沿用舊有版本的賽道，亦與其名稱「MEMORIAL」互相呼應。同樣是有很重的「遊車河」氣氛，亦同樣有著一份令人舒暢的感覺。而隱藏賽道「LOST VEGAS」現今不再隱藏，於今集中已經成為正式賽道。但是以往都有在賽道中出現的對頭車場面、不停「砵」車響號、以及敵車追著玩者的緊湊情形，都不會在新作中再度出現了。令原本已經較少的刺激氣氛更為減少，實在非常可惜。





名車系、靚DEMO

在選擇車款時不妨到「CAR SHOWCASE」看看，8款SKYLINE名車，各有其特別介紹之片段。由最元祖的「SKYLINE 2000 GT-B／S54B」到設備最先進的SKYLINE GT-R(NEW)／BCNR-33都有，全線SKYLINE車系精英，要你一次看過夠。

模式多、任選擇

遊戲模式（RACE MODE）可分為以下四項：

TIME TRIAL「時間賽」

玩者從各款車種中選出一輛，單純地與時間進行比賽，而賽道並不會有任何敵車出現。

HEAD TO HEAD「單對單對戰」

除自己的車輛外，玩者亦要從各款車種中選出一輛作為敵車來對戰。更可以雙打模式進行。

SINGLE RACE「單場賽事」

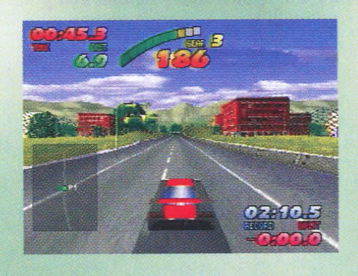
同樣除自己的車輛外，亦要從車種中揀選其中一款，就會與有7輛相同的敵車進行對戰，可以雙打。

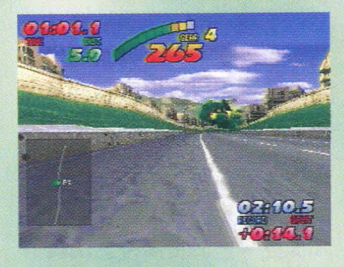
TOURNAMENT「錦標賽」

在遊戲中所有賽道勝出，每次均有7輛敵車一同競爭，玩者要以NO.1作為目標，贏取最後勝利。





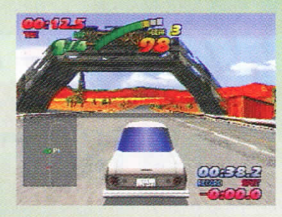






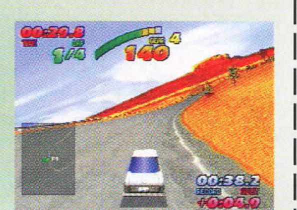
SKYLINES系列名車大展





SKYLINE 2000 GT-B／S54B

Length：4255mm
Width：1495mm
Height：1410mm
Wheelbase：2590mm
Engine model：G7
Displacement：1988cc
Valvetrain：SOHC
Horsepower：125ps/5600rpm
Torque：17kgm/4400rpm







SKYLINE 2000 GT-R／PGC10

Length：4395mm
Width：1610mm
Height：1385mm
Wheelbase：2640mm
Engine model：S20
Displacement：1989cc
Valvetrain：DOHC
Horsepower：160ps/7000rpm
Torque：18kgm/5600rpm







SKYLINE 2000 GT-R／KPGC110

Length：4460mm
Width：1695mm
Height：1380mm
Wheelbase：2610mm
Engine model：S20
Displacement：1989cc
Valvetrain：DOHC
Horsepower：160ps/7000rpm
Lorque：18kgm/5600rpm







SKYLINE 2000 TURBO GT-ES／KHGC211

Length：4600mm
Width：1625mm
Height：1375mm
Wheelbase：2615mm
Engine model：L20ET
Displacement：1998cc
Valvetrain：SOHC turbo
Horsepower：145ps/5600rpm
Torque：21kgm/3200rpm





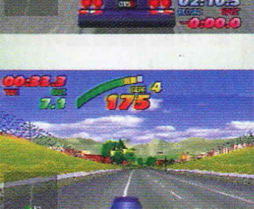


SKYLINE 2000 TURBO RS-X／KDR30

Length：4620mm
Width：1675mm
Height：1360mm
Wheelbase：2615mm
Engine model：FJ20ET
Displacement：1990cc
Valvetrain：DOHC turbo
Horsepower：205ps/6400rpm
Torque：25kgm/4400rpm

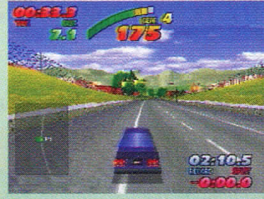






SKYLINE 2000 GTS-R／EHR31

Length：4600mm
Width：1690mm
Height：1365mm
Engine model：RB20 DET-R
Displacement：1998cc
Valvetrain：DOHC turbo
Horsepower：210ps/6400rpm
Torque：25kgm/4800rpm

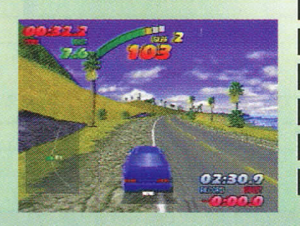






SKYLINE GT-R／KBNR32

Length：4545mm
Width：1755mm
Height：1340mm
Wheelbase：2615mm
Engine model：RB26DETT
Displacement：2568cc
Valvetrain：DOHC twin turbo
Horsepower：280ps/6800rpm
Torque：36kgm/4400rpm





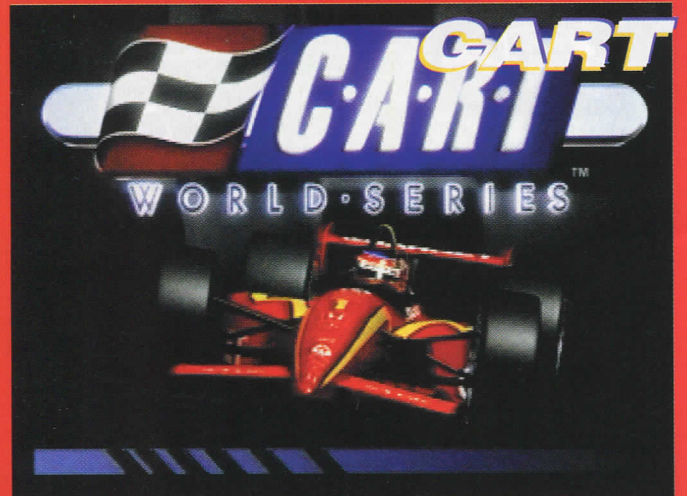


SKYLINE GT-R (NEW)／BCNR-33

Length：4675mm
Width：1780mm
Height：1360mm
Wheelbase：2720mm
Engine model：RB26DETT
Displacement：2568cc
Valvetrain：DOHC twin turbo
Horsepower：280ps/6800rpm
Torque：37.5kgm/4400rpm





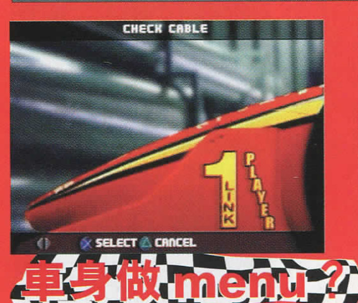


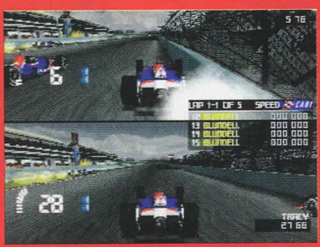
CART WORLD SERIES

唔係 F-1 嚟㗎！

2P | 製造商：SCE 容量：CD-ROM
記憶：1~2BLOCK 備註：對應ANALOG CONTROLLER、NEGCON CONTROLLER
MEM LNK PlayStation

1. 現在的圈數，排名及圈速等資料
2. 本圈開始至現在之時間
3. 和領先車相差之時間
4. 時速及轉數
5. 燃料計（只在Simulation模式中出現）





車身做menu？

1P、2P、聯線對戰等選擇。雙打時可進行上下畫面分割（2P）或進行通訊對戰（1P LINK），但需要雙打線、兩台PlayStation及遊戲光碟。另外本遊戲最多是可作四人對戰的（2P LINK）！



TYPE MENU

可選擇只賽一場的SINGAL RACE、每站計分，共賽十場的SEASON MODE與及進入OPTION。如要繼續之前的遊戲，只需選CONTINUE SEASON便可，否則應選NEW SEASON



OPTION MENU

在這裡可選擇Arcade街機模式或Simulation模擬模式，Damage的有無，圈數與難易度（ROOKIE最易，URNOTE最難）。另外還有SOUND／MUSIC，CONTROLS等選項。

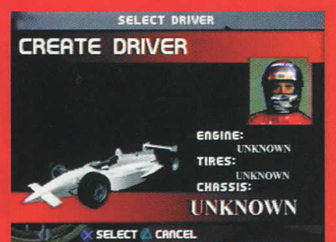
操作方法

—	一般控制器	ANALOG CONTROLLER	NEGCON CONTROLLER
油門	×	×	I鍵
制動器	□	□	II鍵
離合器	△	△	B鍵
回頭望	○	○	A鍵
上檔	L1	L1	L鍵
落檔	R1	R1	R鍵
變換顯示資料（L）	L2	L2	方向鍵左
變換顯示資料（R）	R2	R2	方向鍵右
左右轉向	方向鍵	Joystick	Twisting controller
視點改變	Select	Select	—
暫停	Start	Start	Start



SELECT DRIVER

可以在25個實際存在的車手中選擇一個合適的，作為你的愛將。雖然並不明顯，但不同車手的座駕使用的零件是不同的，而在性能上是亦有所微妙的分別。由於不能換車，請謹慎地選擇。



CREATE DRIVER

除了使用現役車手之外，亦能自行創作車手，包括名字，座駕和使用零件等都可自行設定；當然，使用的是自動還是手動排擋和使用現役車手般同樣選擇。而當一切決定好後便可按×鍵決定。

排名表

SEASON RECORDS

RANK	DRIVER	POINTS
2	ALEX ZANARDI	65
3	SCOTT PRUETT	38
3	AL UNSER JR.	38
5	GREG MOORE	31
6	BOBBY RAHAL	29

CANCEL

最佳時間記錄





RACE MENU

如是只賽一場的SINGAL RACE，可從全部共10條的賽道中自由選擇。亦可在此時更改現時的車手。除此之外可觀看這條賽道的最佳圈速。如是SEASON MODE則可看到現在的排名。



RACE SETUP

可進行排位賽(QUALIFY，SINGAL RACE時沒有)、試圈賽(PRACTICE)及車體的調整(SETUP)；另外如有錯誤亦可回到主MENU。選擇「RACE」的話則會進入正式比賽。



CAR SETUP畫面

可以視賽道而作調整的包括有：前後翼的角度(影響賽車的穩定性)，起步時負載的燃油量(影響車重和入修理站的時機)，輪胎的種類(影響貼地力和磨損)和齒輪比(影響加速力和極速)。



暫停中MENU

可選擇視點，音效、音樂等的特別調整，亦可選擇RESTART重新起步；如你選擇的遊戲模式是Simulation模擬的話，因一不小心便會退出，所以可能會經常用到這個「時間滑行」的……



■最簡單的加里福尼亞賽車場



■要注意比想像中長的彎角

全共十條的賽道一覽



■非常複雜，必須記下彎角位置和方向



■輕鬆的橢圓形賽道



■注意不要誤入修理站



■另一複雜賽道



■和加里福尼亞賽車場一模一樣



■有多個複雜彎角，小心

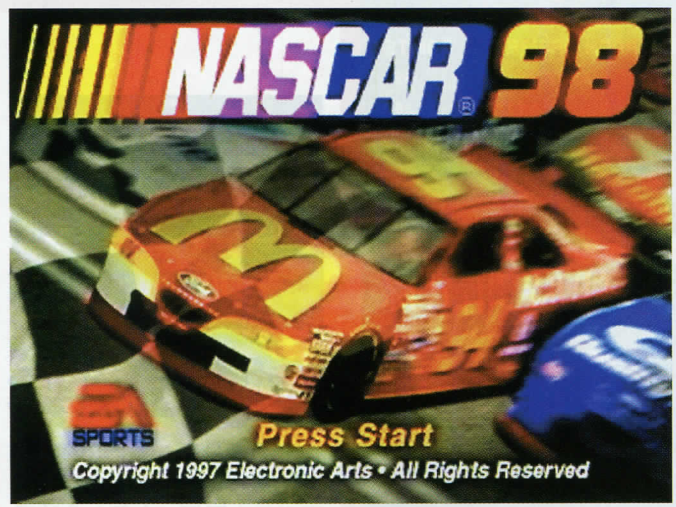


■要注意入修理站的時機



■最後最難的一條賽道





NASCAR 98

新條的武者修行！狂野的競賽！

RAC	製造商：Electronic Arts　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK 備註：對應ANALOG CONTROLLER、NEGCON CONTROLLER
2P MEM	PlayStation





充滿速度感和碰撞，狂野的競賽遊戲《NASCAR 98》終於在PlayStation上堂堂登場！遊戲中的登場賽車，車手和賽道全是現實中真正存在的；而且採用了大量資料作參考，務求能將緊張刺激的賽車忠實地帶到家庭遊戲之中！

為這目的，遊戲中的有極為詳盡的「模擬度」調整，若設定為100%的話，就和真正的賽車沒有兩樣；不僅車體的整備和路面狀況、行動，連圈數亦一一如實重現，你有興趣參加這些60圈，甚至100圈的賽事嗎？

車內視點



其他視點



畫面解說：

1. 現在排名
2. 完成圈數／總圈數
3. 圈速時間
4. 最佳圈速時間
5. 燃料計
6. 現在時速
7. 現在檔數（排擋）
8. 轉數計
9. 賽道全圖

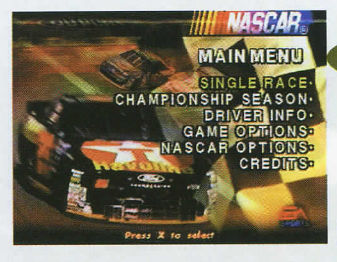
挑戰CHAMPIONSHIP SEA 制霸全部賽道！





操作概覽

一一	選單畫面	駕駛中	修理站選單
方向鍵↑↓	游標的上下移動	不使用	游標的上下移動
方向鍵←→	選項	左右轉向	選擇／取消輪胎的更換、燃料的補充、前後翼的調整
□鍵	不使用	制動器（煞車）	不使用
△鍵	回到前畫面	不使用	不使用
×鍵	決定	油門	出發（可臨時取消輪胎的更換）
○鍵	不使用	視點轉換	不使用
L1 鍵	不使用	賽道全圖/倒後鏡/輔助資料等的顯示	
L2 鍵	不使用	視點轉換	不使用
R1 鍵	不使用	上檔（上波）	不使用
R2鍵	不使用	下檔（落波）	不使用





MAIN MENU 主選單

SINGLE RACE
進入只玩一場的競賽模式
CHAMPIONSHIP SEASON
進入每站計分的錦標賽模式
DRIVER INFO
全24名的NASCAR車手簡介
GAME OPTION
進入一般OPTION畫面
NASCAR OPTION
進入模擬度調整畫面
CREDITS
製作及有關人員名單

NASCAR OPTION

RACE LENGTH 比賽長度
和真正比賽圈數的模擬百份比，愈接近一百則愈接近真實圈數（愈長）

DAMAGE損壞
會否出現損壞及影響賽車性能的選項，如選「LTD」則賽車會損壞但不會因此退出比賽

YELLOW FLAG黃旗
會否出現黃旗的選項；黃旗會在有壞車阻塞路面時出現，在黃旗狀態下不能爬頭，速度強制減至100 km左右，直至壞車被清理後才能繼續比賽。

BREAKDOWN
會否出現引擎超出負荷而損壞的選項

BEST LINE
若選「ON」，則路面上會有「最佳線位」——一條明顯的胎痕出現，

TIME DISPLAY
時間顯示

PHYSICS／AI SETTINGS
可調整遊戲的模擬度
ARCADE：難易度較低較易玩
SIMULATION：最忠實的模擬模式
CUSTOM：可自由設定各項模擬度

CAR SETUP MENU

AUTO／MENUAL TRANS
不用多說，就是手動排檔（手波）與自動排擋（自動波）的選擇

MPH／KM/H
選擇顯示時速/英哩還是時速/公里

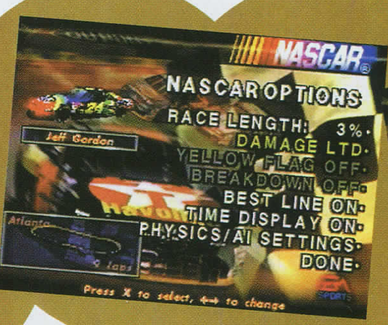
TIRES
輪胎充氣度的調整，影響貼地力，操縱性與輪胎耐用程度

REAR SPOILER
前後翼角度和整體下墜力的調整，影響貼地力、操縱性、燃料消耗和最高速度

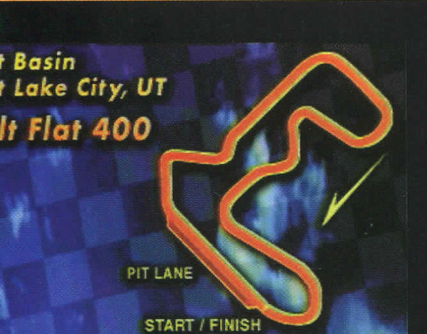
WEDGE
車身、車重的調整，影響車體耐久力、操縱性、加速度和整體穩定性。

GEAR RATIOS
扭力、加速度和極速的調整





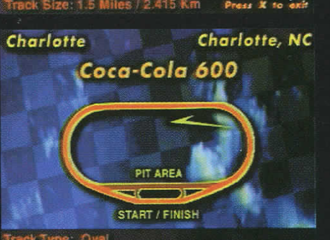


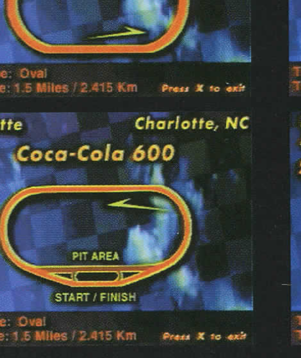


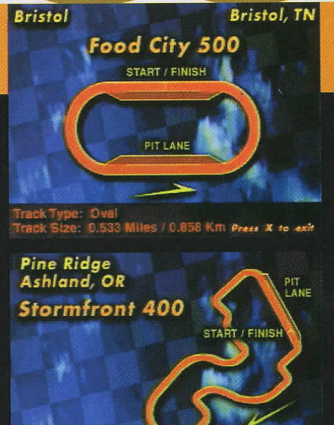














J's Racing

挑戰全日本賽道

在進入遊戲後會有四個模式——Grand Prix、Free Race、Time Trial、 2P VS，而主菜當然是Grand Prix格蘭披治的競賽。

RAC	製造商：Digital Frontier　售價：5800日元
2P / MEM	PlayStation

GRAND PRIX MODE

格蘭披治的比賽，會將車輛以不同馬力劃分為四個級別，然後在全日本的多個賽車場作賽。車手要盡力爭取名次贏取點數來昇級，務求要在各級優勝，稱霸全國格蘭披治。

在初進入賽事時，你的級別會是Class 4，而你就必須努力爭勝，以求昇級。跟著是選擇賽車，不同的賽車有不同的性能，你還可以在Setting中對賽車作出調整，配合自己的習慣。在遊戲顯示賽道的同時，你可以選擇要不要參加預賽。

如果不進行預賽，進入比賽後你的排位就是最後，而進行預賽者則可憑預賽的好成績得到較前的排位，這點對比賽十分有利。

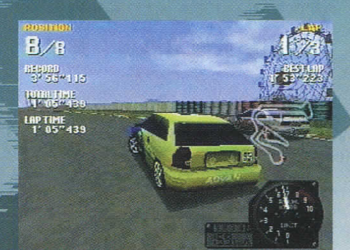


■要超前了

■衝線一刻



■從尾取鏡效果也不俗



■爬頭了



■不經預賽，自動排最後起步

每次比賽完了，畫面都會顯示你的比賽結果及所得點數。點數是依照你在每場賽事中的名次，只要在是首五名之內便可得到點數。當然，名次越高得點亦越高。而在每季的一連串賽事中，累積到足夠的點數便可以升Class。

每場賽事可得的點數

名次	1	2	3	4	5
點數	20	15	12	10	8

各Class的要求得點

Class	1	2	3	4
點數	42	58	78	105

各 Class 的區別

Class	排氣量
Class 1	3501cc 以上
Class 2	2501cc~3500cc
Class 3	1601cc~2500cc
Class 4	1600cc 以下



■Grand Prix中的選車畫面



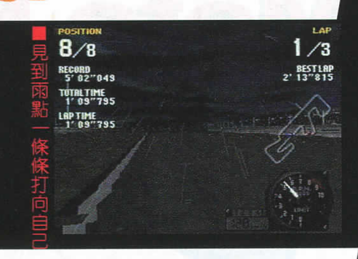
■Grand Prix畫面中左下可選擇參加預賽

■Grand Prix中比賽完結後可看到名次表

■賽後會報告你在各地賽事的得點及總分

TIME TRIAL MODE

賽車遊戲都必備的一環，自選賽車，自選賽道，連賽道狀況都可以設定，在無其他賽車的賽道上巡環繞圈，爭取最佳紀錄。



■見到雨點一條條打向自己



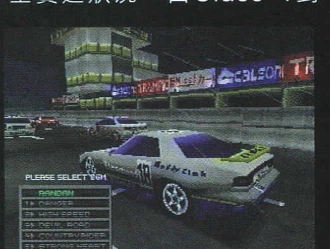

■在開賽前，可在左下方選音樂



■預賽後獲得第5排位了

FREE RACE MODE

以一場為勝負的簡單賽事，自行選定賽車、賽道、以至賽道狀況。由Class 1到Class 4的賽事都可以自由選擇作賽。


■Free Race中可選雨中比賽



■在雨中比賽加上使用後驅車，滑得車也打轉了

2 PLAYERS VERSUS MODE

這個賽車遊戲的2P模式是以上下畫面分割型式進行，同樣是可以選擇賽車、賽道、賽道狀況，不過是無其他賽車的單對單賽事。



■2p比賽的畫面

■2P鬥賽

SETTING

這個賽車遊戲有一個特色，是十分注重對賽車的調校，尤其是為應付各條賽道，賽車需要有不同的調校。在選車的畫面中有「Setting」一項，可對車子作仔細的調校。

F.SUS…前懸掛器的強弱調校，對轉彎的反應有影響，於前輪帶動式汽車上則會影響輪胎對地面的磨擦力。

R.SUS…後懸掛器的強弱調校，對車身的穩定性有影響。於後輪驅動式汽車上則會影響輪胎對地面的磨擦力。

TIRE AIR…調校輪胎的氣壓，影響轉彎時的反應及輪胎的貼地性能。

BRAKE…調校剎掣的效應，影響剎車時的反應。

LSD…調校LSD的鬆與緊，影響控車的反應。

EXHAUST…氣孔口徑的大小設定，影響到引擎輸出力的範圍，及剎制的強弱。



TORQUE…低速時扭力的表現

MID P…中轉數時的力量表現

HIGH P…高轉數時的力量表現

TIRE F…輪胎的咬地能力表現

CORNER…轉向能力的表現

TRAC…貼地性能的表現

HANDLE…轉向反應的表現

BRAKE…制動力的表現

ENGINE…引擎制動的表現

ACCEL…加速反應的表現

選擇賽車

在這個遊戲中，可供選擇的賽車還分為前輪帶動、後輪驅動及四輪驅動車三種。各種車的性能各異，尤其在轉彎方面的表現，要小心注意。



■FF類型的賽車

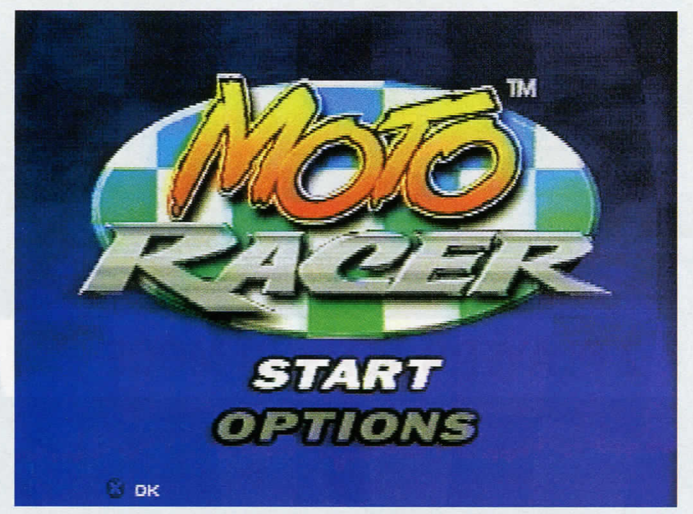


■FR類型的賽車



■4WD類型的賽車





Moto Racer

瘋狂電單車大賽

2P　製造商：DSL　適用手掣：Negcon、模擬手掣
MEM　PlayStation

電視遊戲中賽車遊戲佔了一個十分重要的地位，但是其中電單車遊戲一環，一向都是比較被忽略，數量少之餘質素也不高，這個《Moto Racer》電單車遊戲卻絕對是個水準之作。而且在一個遊戲中可以包括了用「大包圍」式賽車及越野爬山電單車兩種截然不同的賽事，是十分有趣。

進入遊戲分為Championship、Single race及Practice三個模式，Championship模式是完成一場賽事後，才可進入下一個場地，不過一定要奪得冠軍。Single race是自由選版的比賽，不過有些賽道是要在Championship模式中爆機後才可取得。而在Practice模式，則是在無人的賽道上作無限制的繞圈練習，好多Game都有喫啦！

想有好成績，Turbo你要識！

此遊戲中設有turbo stunt掣，想在此遊戲中得到好成績，就一定要善用此掣。此掣在駕駛遊戲中的兩類電單車時，都有不同的功用。

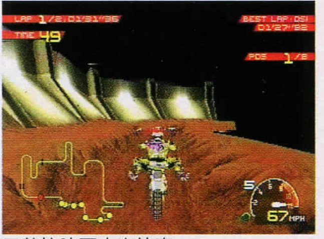
在駕駛大包圍式賽車時，它有加速的功用，而在畫面上還會見到遊戲中的車手使出「揪頭」的功夫。


■按turbo加速，會使出揪頭

在越野賽事中，當車還在地上行走時，它同樣是會揪頭兼加速。但是當電單車離地彈起在空中時，按掣就會見到車手在空中擺出花式姿勢，而且還不只一款哩！



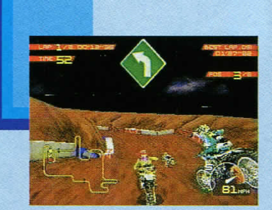
■看！多風騷！

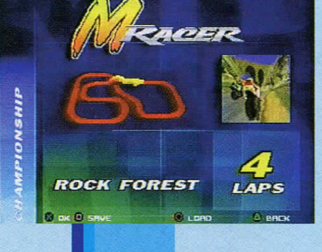

■落地時要小心炒車

Championship模式中的八條賽道















三種 View

這個遊戲提供了三個視點，分別是追尾式視點、近式追尾視點及主觀式視點。

一向以來都是推崇玩者用主觀角度玩賽車遊戲，一來更像真的駕駛，二來駕駛的反應可以更快，不過這遊戲卻不然。在玩大包圍式賽車時畫面還算可以，不過當在玩越野爬山車時，電單車在彈上彈落時，畫面會出現「窒」的情況，況且用主觀鏡會看不到車手玩花式。還有一點，電單車的主觀鏡在轉彎時畫面是會傾斜，這點未必人人習慣。



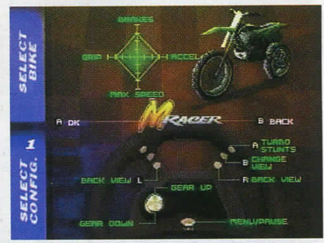
■近追尾鏡



■主觀鏡

用軚盤揸電單車

這個遊戲可用三種控制器，除了標準的控制器外，還有模擬式控制器及軚盤(無震動效果)，不過我們知道日本Sony所指定的軚盤就只有Namco的Negcon(俗稱扭扭掣。其他正式日本出品的軚盤都是用Negcon的ID)，但是在進入了選擇軚盤控制方式的畫面(與選車是共同畫面)我們卻可見到一個圓型的軚盤，即是在港未被承認為正式產品，由此估計這個本港出品的軚盤在美國已得到正式承認，為港人爭光，可喜可賀。



■這個日本Sony沒有承認的軚盤出現在這遊戲中

完成全部賽道，成為總冠軍





烈火戰車？天若有情？

有道是皮包鐵無保障，所以很多家長都不喜歡子女駕電單車。大家如果玩過這個遊戲自然會明白，因為這個遊戲特別增設「連人帶車炒到飛起功能」，當你超過了一定的速度，撞或擦向　壁時你便會見到人車分飛，飛到老遠的慘烈場面，當真是看到也覺得痛。雖然轉眼他又會騎到車上作賽……



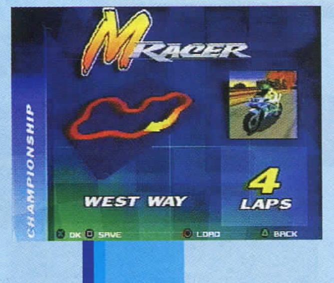






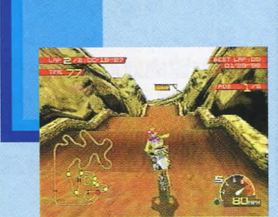
■原諒話也不講半句，此刻生命在凝聚，過去你曾盡訴某段失去了的聲音，就像隔世人期望重拾當天的一切……

Championship模式中的八條賽道



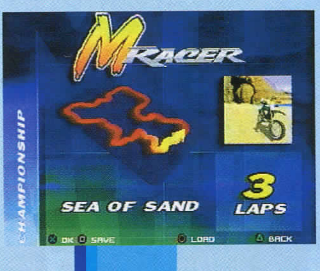


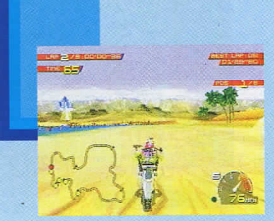














TACTICS FORMULA

曾經在58期為大家介紹過其體驗版(試玩版)後，話咁快就已經推出正式版本。玩法和體驗版的分別不大，至於遊戲的內容主要有「WORLD GP」、「MULTI PLAY」和「TEAM EDIT」；當然亦會有「OPTION」提供環境設定。



操作方法

方向鍵	賽車予想路線畫面。
A鍵	STATUS畫面。
B鍵	取消。
C鍵	決定。
X鍵	左方移動。
Y鍵	直線移動或自動進入理想路線。
Z鍵	右方移動。



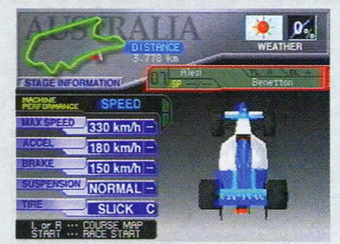
WORLD GP

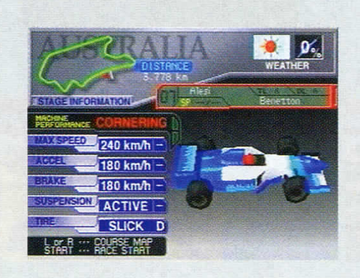
由於遊戲本身是一隻「BOARD GAME」的關係，所以玩法會是以回合方式進行。玩者將要在世界共16個國家的賽道上與電腦作賽，其中又分為「BEGINNER」和「NORMAL」兩種難度。



BEGINNER

一個專為初玩者而設的難度，當中電腦會為玩者將賽車Set Up成三種選擇：SPEED－速度重視型；CORNERING－追求入彎安定型以及BALANCE－希望直路入彎都無事的平均型。







NORMAL

玩者需要自行Set Up賽車，當中會以車隊及車手的Level而決定Setting Point的多少。玩者可以將Setting Point分配在不同項目上，而每項目的增加次數越多，所需要的Setting Point便越多。





車手LEVEL

車隊LEVEL	S	A	B	C	D	E
A	11	10	9	8	7	6
B	10	9	8	7	6	5
C	9	8	7	6	5	4
D	8	7	6	5	4	3
E	7	6	5	4	3	2

■Setting Point分配表。



Setting Point

項目名稱	0	1	2	3	4
MAX SPEED	210km	240km	270km	300km	330km
ACCEL	60km	90km	120km	150km	180km
BRAKE	60km	90km	120km	150km	180km
SUSPENSION	NORMAL		ACTIVE		

■每項目所需的Setting Point圖表。

不同設定的特殊效果

當玩者將項目設定至最高等級時，便可以得到一些特殊效果：MAX SPEED－燃料消費減少2/3；ACCEL－增加靜止加速的效能；BRAKE－急刹車時減少車胎損耗2/3；SUSPENSION－在限制速度中減少2/3的車胎損耗及超速機會率。









誕生21

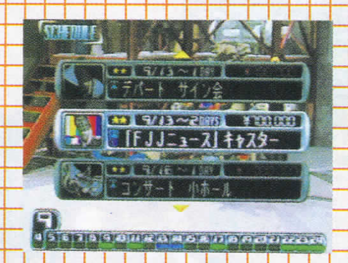
短暫的光輝就是永恆

時間為2020年…開發編號"I-D21TP3"…一具人型汎用的機械人終於誕生。它雖然擁有和人類相同的外表和行為，但惟獨缺乏人類的感情：為了收集人類感情資料而進入藝能界，就是這具"I-D21TP3"的終極任務，它亦改名為"神崎EYE"。

SLG　MEM
製造商：NEC INTERCHANNEL
記憶：未定　發售日：未定　售價：未定
PlayStation

Schedule

為了令神崎EYE在藝能界能打出名堂，玩者便需要有計劃地去部署；而遊戲中除了有三日需要進行特別事情外，而其餘的工作計劃都是由玩者完全負責。那三日主要的事情是：在每月的10號，培養及學習人類情感之日；每月的20號，神崎EYE需要返回其製造公司－NEO-ENERGY那裡，接受公司每月指定的工作；最後亦是在每月的10號，神崎EYE需要出席一個電視節目，而神崎在該電視節目的表現，將會影響每月尾所公佈的最高人氣榜的排名。



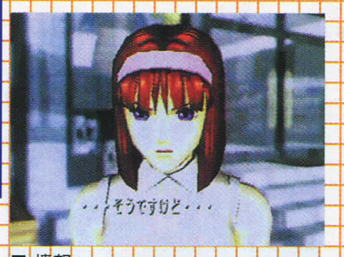


多姿多彩的表情變化

遊戲會以立體多邊來營造人物，當中玩者與神崎對話時，會有不同的表情變化。機械人能夠如此，乃是用上一種由其公司所開發"MIME"的新系統，這系統能夠模擬人類的表情，甚至一些微細的面部變化也可完全再生。


■悲傷。



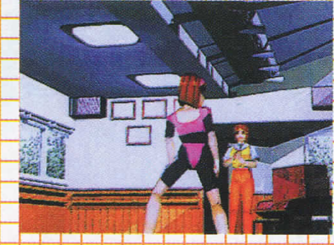


■憤怒。


■快樂。

LESSON

總共有跳舞，歌唱和演技三項供玩者選擇，而每項練習都會向玩者索取費用；另外，行動中神崎EYE亦需要消耗一定的能源。練習後，神崎的能力會有所提昇，同時亦影響她的專長，而一旦決定行動後，玩者是不能中途更改的。



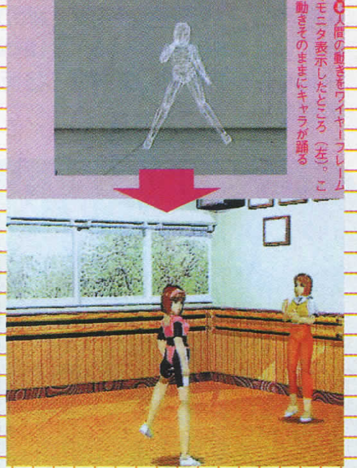
仕事

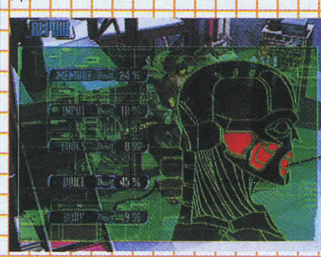
想成為一顆天皇巨星，就需要努力去工作。遊戲中玩者需要指示神崎EYE去參與一些宣傳工作以提高知名度，例如參與電視台的節目、水泳大會、到唱片鋪幫手宣傳等等，總之要一鳴驚人，就要用盡任何方法而得。



依真實人體模擬的動作

遊戲中的人物動作，主要是從真實人體的動作模擬出來，稱之為"Motion Capture"。故事中人物的動作都是由一位身上裝有起碼20個電子感應器的真人先做一次，之後將其資料傳入電腦模擬出來。


◎人間の動きをワイヤーフレームでモニタ表示したところ（左）。この動きそのままにキャラが踊る




■機械固障便要維修。







格鬥遊戲的第二次衝擊！

新戰士登場

反逆之使徒～URIEN～





與GILL同樣，曾接受組織的總統候補教育之一人，雖然頭腦和肉體共不負於GILL，可惜被指情緒不安適性，因而總統之位就讓予GILL，自己則屈居為組織的副總統，輔助GILL的參謀工作，令GILL寄予全般的信賴。另一方面，他對總統之位的情意結和欲求，加速與GILL的對決。

鐵血之大巨人～HUGO～

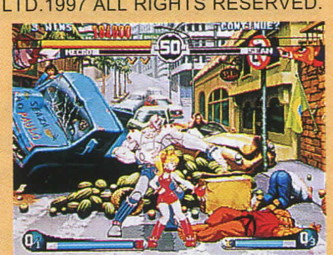




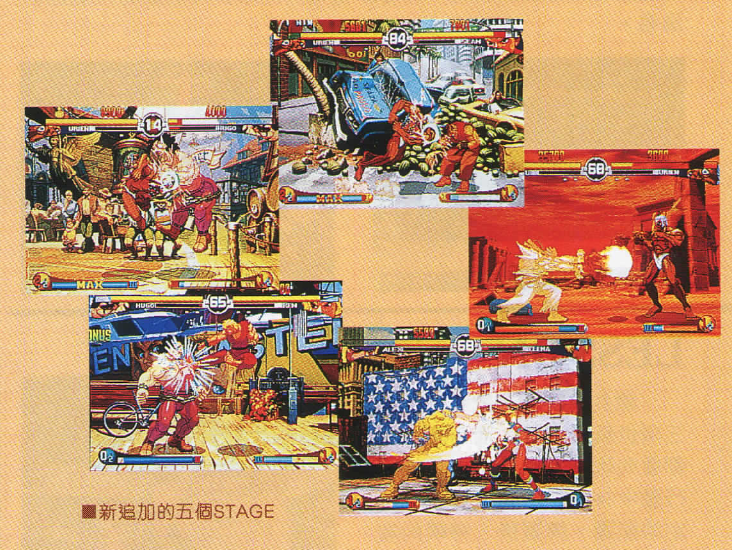
'64年於德國出生，身高240CM，體重超過200KG的大巨人。20歲時被發掘，初登美國世界PROFESSIONAL WRESTLER。以最強之名和壓倒性的力量，於ULTIMATE中將挑戰者一一打敗。但在繼而的TAG CHAMPION，卻因墮進敵方的陰謀而招致失去了伙伴，可是離SUPER TAG TOURNAMENT開場還有三個月時間，HUGO需要的是一名新拍檔，因而與經理人POISON開始尋求伙伴的旅程。







■遊戲畫面效果新表現

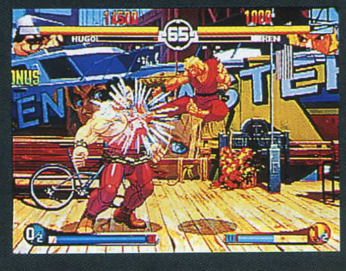


■新追加的五個STAGE

《STREET FIGHTER III》基本系統總複習

BLOCKING

被對手攻擊擊至一刹，對應對手攻擊判定的性質，將控桿回中輸入→或↓(→為BLOCKING上中段攻擊，↓則為BLOCKING下段攻擊)，各角色會以固有的POSE將對手攻擊瓦解。防禦對手的普通技，己方角色會發生防禦硬直狀態，一瞬間失去移動能力，但BLOCKING對手的攻擊後，己方角色能自由移動反擊，不論必殺技、SUPER ART，包括RYU防禦不能的電刃波動拳亦不會令己方絲毫受損，但要注要的投技是BLOCKING不能。此外空中亦有着BLOCKING的效果，原理與地上BLOCKING相同，但輸入方向的效果則不同，由於空中並沒有上中下段攻擊之分，所以輸入→的BLOCKING，角色會因反動而吹飛向後，反之，輸入↓的BLOCKING便會相對吹飛往前方着地。



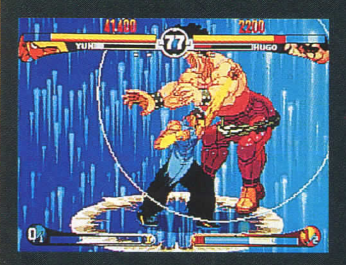


LEAP ATTACK



全角色共通COMMAND（↓↓＋P or K），以小跳躍攻擊，是中段蹲下防禦不能攻擊，與中段特殊技類同，是剋制BLOCKING的最佳反擊。

SUPER ART





俗稱為超必殺技，使用畫面下方的SUPER ART GAUGE之必殺技。《STREET FIGHTER III》的特徵，各角色有着三種SUPER ART，每次選擇一種使用，而各角色SUPER ART GAUGE的長短和儲存量則會有所相異。

STUN GAUGE



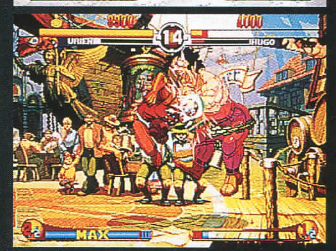
位於體力GAUGE下，長短會與角色不同相異，當受到攻擊損害，STUN量便會上昇，亦會隨時間過去而下降，但STUN GAUGE全滿後角色則會氣絕暈眩。

QUICK STANDING



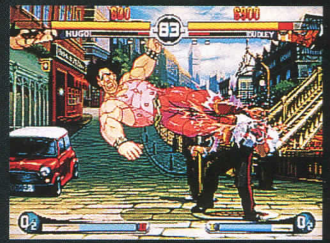
受到投技和足拂等攻擊，角色倒於地面瞬間，拉控桿下一次，便會作出與通常相異的起上無敵時間動作。

DASH



以控桿輸入→→（DASH）和←←（BACK DASH），作一定距離的移動，而DASH狀態中，一切行動、攻擊和防禦皆為不能。此外，角色各種DASH性能亦有所不同，這點可要注意。

HIGH JUMP



控捍一瞬拉下後作出跳躍HIGH JUMP。

TARGET COMBO

與《VAMPIRE》系列的CHAIN COMBO類同之系統，以順序按擊而決定，將通常技與通常技之間取消CANNEL，各角色更有固有特殊輸入技，令TARGET COMBO變化更大。

2nd的變更、追加之SYSTEM

SUPER ART 再選擇



對戰之時，能作每一回合的SUPER ART轉換，以配合挑戰者角色而作出有效的改變。

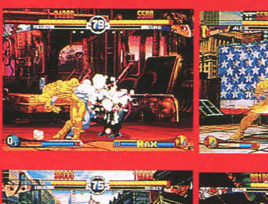
PERSONAL ACTION

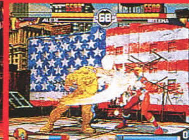


遊戲的新概念，每位角色以相同的共通COMMAND（重拳、重腳同按）發動名為「PERSONAL ACTION」之追加SYSTEM。以往系統的概念，只追求對必殺技、SUPER ART將之攻擊增強，而新概念PERSONAL ACTION則追求全效果平衡調整的想像領域。然而PERSONAL ACTION能作無限制回數發動，發動後角色固有的動作，特定效果技，攻擊手段和STUN GAUGE回復力亦會同時作出強化，具有挑撥的效果，令角色戰術、特殊行動更具圓滑性，對於實戰有着很大的影嚮。

EX必殺技

以往CAPCOM的必殺技，是以輕．中．重三個LEVEL的強弱操縱型式為主流。然而《2nd IMPART～GIANT ATTACK～》中則追加第四個LEVEL的必殺技新系統——EX必殺技。跟據各角色的設定，消耗一部份的SUPER ART GAUGE，造出HIT回數高、威力強大的必殺技。使用通常控桿和輸入COMMAND之際，同按兩個屬性相合的攻擊掣，令攻擊屬性和效果變化不同。

















解拆投技



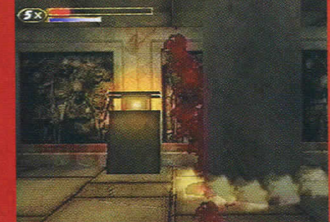
在投技成立一瞬，將對手攻擊瓦解，己方亦不會受損。而解拆投技成功後，會將相方的距離狀況修略隔開。

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES ~ SUB ZERO ~

FINISH HIM! FATALITY！FRIENDSHIP！ ANIMALITY！BABLITY！PIT！

ACT 製造商：MIDWAY 發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 BLOCK
MEM PlayStation

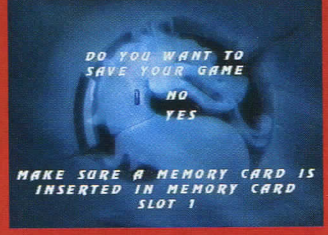




BONUS發現！

《MORTAL KOMBAT 4》SNEAK PREVIEW

在遊戲OPTION裏，有着該廠其業務用街機最新作《MORTAL KOMBAT 4》的遊戲PREVIEW MOIVE。遊戲與以往最大的分別便是改用3D POLYGON表現，加入戰鬥中的視點切換效果，而各式究極神拳、友誼之禮和還童之術等亦會再次重現大家眼前。



■能以MEMORY CARD和PASSWORD互相對應作接關













操作系統

方向鍵	角色的全方位移動
□掣	HIGH PUNCH
△掣	HICH KICK
×掣	LOW PUNCH
○掣	LOW KICK
L1掣	ACTION、USE
R1掣	BLOCK
L2掣	TURN
R2掣	RUN

POWER UPS

在遊戲中，擊倒敵人後，會獲取戰鬥的經驗值，當到達目標經驗值的上限便能學習不同的必殺技，共有七種，以下是早期必殺技的三種指令。















MISSION 1

FORWARD FREEZE	↓→+×
SLIDE	←+R1+×+○



MISSION 2

ANGLE FREEZE	↓→+△



MYTHOLOGIES

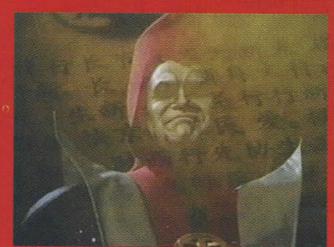
宇宙所有領域都是由一群古神Elder Gods來統治，然而千萬年前，其中的Shinnok（源自日本神話，將於《MORTAL KOMBAT 4》中出現）希望取得新領域——地球，增強祂的力量，於是與當時的保衛者——年輕雷神Rayden決戰，這一戰使地球幾乎毀滅，並陷入歷時多世紀的黑暗。

後來，Rayden發現Shinnok身負一種神秘力量，能避開其他古神的干預，所以便把這力量抽離，將Shinnok封鎖於Netherealm，後來在亞洲深山建設一座廟宇，存放那神秘力量，任命四位水、土、火、風之戰士守護着。

經過千萬年，Shinnok在Netherealm遇見一名流浪的巫師Quan Chi，他倆合力統領Netherealm，並把那兒的惡魔化成人類，連同Shang Tsung（《MORTAL KOMBAT 3》中波士），前往Shaolin廟宇取回神秘力量，可是一切徒然，因為只有真正人類才能進入，但若果找到那一位人類……











對極角色

SUB-ZERO

在亞洲北部某處，存在了一個神秘組織——Lin Kuei，這組織已歷時多個世紀，並為錢進行各種勾當，它的戰士世代相傳，早在出世時被選擇，進行日復一日的訓練。而SUB-ZERO年輕時，從父親——第四代Lin Kuei戰士身上，修煉所有力量，他的首個任務便是前往Shaolin廟宇，偷取記載了神秘力量藏處的「元素地圖」（Map of Elements）。



SCORPION

日本忍者可說是Lin Kuei的日本支部，因為它於幾百年前，由一名日本出生的Lin Kuei戰士——Takeda創辦，但與Lin Kuei不同，忍者只是由數個小組織形成的間諜網絡，其中最厲害的是由Takeda組成的Shirai Ryu。

SCORPION原名Hanzo Hasashi，是近代的Shirai Ryu成員，最新任務就是前往Shaolin廟宇，偷取的「元素地圖」。





ASUKA 120% BURNING Fest. LIMITED

以動作為概念的格鬥遊戲

FIG | 2P | MEM | SEGA SATURN

製造商：ASK講談社　發售日：發售中（10月9日）
價格：5800日圓 容量：CD-ROM

遊戲模式

STORY MODE

以故事形式進行，在「MEGA FIGHT TOURNAMENT」中優勝為目的。





RANKING MODE

以一局定勝負的對戰形式，體力GAUGE則會在每場對戰勝出後以剩餘的時間對應而回復。



CONFIG MODE

能以L、R掣選擇遊戲的各項設定。



最終奧技

位於畫面的左下方及右下方，皆有着各角色的BURNING GAUGE。而對戰中有着各式各樣的條件能使GAUGE上昇，當GAUGE到達一定量100％或以上後，便能使出角色獨有的最終奧技。此外，GAUGE到達120％的狀態後，一定時間內攻擊力亦會增強。



操作方法

基本操作

方向掣	模式、角色選擇畫面中游標的移動
START掣	遊戲開始、暫停
A掣	決定
B掣	取消

遊戲操作

前進	→
後退	←
DASH、體當	→→
BACK STEP	←←
JUMP跳躍	↖ or ↑ or ↗
兩段跳躍	↖ or ↑ or ↗ 後 ↖ or ↑ or ↗
HIGH JUMP大跳	↓ ↑
弱攻擊	A
強攻擊	B
中攻擊	←or→＋A or B
蹲下攻擊	↙ or ↓ or ↘＋A or B
下段攻擊	↘＋A
MANUAL GUARD TYPE	
防禦	←or↙
AUTO GUARD TYPE	
防禦	＊N or ↓
＊NEUTRAL回中狀態	

系統操作

空中投	空中近敵時←or→＋B
立直受身	被投擲的相反方向←→or A or B
解拆投技	輸入投技瞬間←or→＋B
擱技／投技	近敵時←or→＋B
GUARD CANNEL	防禦狀態中←or→＋A or B
GUARD CANNEL COUNTER	防禦狀態中←or→＋AB同按or C
COUNTER ATTACK	AB同按or C
相殺抵消對手的攻擊，能於地面和空中使用，然而使用COUNTER ATTACK會消耗一定量的BURNING GAUGE。	
最終奧技	
當BURNING GAUGE到達100％或以上，便能使用各角色獨有的最終奧技。	

角色技介紹

本田飛鳥

特殊技	
扇谷・COMBINATION	→+A×3
必殺技	
遠心破碎拳	↓→+A or B
CHEMICAL IMPACT	↓↓+A or B
PHENOMENON・CRASH	↓←+A or B
MACH JAB	A or B連打
空中PHENOMENON・CRASH	跳躍中↓←+A or B
最終奧技	
遠心連殺拳	↓→+AB同按or C
超PHENOMENON・CRASH	↓←+AB同按or C

豐田可莉奈

必殺技	
KERO KERO ATTACK	↓→+A
KERO KERO HIT PRESS	↓→+B
BIO IMPACT	↓↓+A or B
KERO PION SET UP	↓←+A or B
空中KERO KERO ATTACK	跳躍中↓→+A
空中KERO KERO HIT PRESS	跳躍中↓→+B
最終奧技	
KERO KERO MEGA HIT	↓→+AB同按or C
KERO KERO ANGLER	↓←+AB同按or C

大久保久美

必殺技	
STICK SHOOT	↓→+A or B
RIBBON COUNTER	↓↓+A or B
SPINNING SWAN KICK	↓←+A or B
空中SPINNING SWAN KICK	跳躍中↓←+A or B
最終奧技	
RIBON SLICER	↓↓+AB同按or C

小和田奈奈

必殺技	
風月扇	↓→+A or B
牛若之舞	↓↓+A or B
裂甕波	↓←+A or B
櫻花連擊	A or B連打
最終奧技	
舞刀蒼炎陣・壹	↓↓+AB同按or C
舞刀蒼炎陣・貳	在舞刀蒼炎陣・壹而身體發光時 ↓↑+A or B or AB同按or C

鈴木惠

必殺技	
BON BON ATTACK	↓→+A or B
BON BON UPPER	↓↓+A or B
惠・鳧鳧PUNCH	↓←+A or B
乘踏	↓↑+A or B
FLYING BON BON ATTACK	跳躍中↓→+A or B
最終奧技	
惠・鳧鳧DANCE	↓↓+AB同按or C

山崎龍子

必殺技	
龍捲RECEIVE	↓→+A or B
稻妻SERVE	↓↓+A or B
QUICK DRIVER	↓←+A or B
空中龍捲RECEIVE	跳躍中↓→+A or B
最終奧技	
HYPER TACKLE	↓→+AB同按or C

CATHY WILD

必殺技	
DASH KNEE	↓→+A or B
CATH LARIAT	↓↓+A or B
SHOULDER CRASH	↓←+A
TRIPLE HEAD BAT	↓←+B
LIGHT BOOM	→↓↘+A or B
最終奧技	
ITEKOMASHI SPECIAL	↓↓+AB同按or C

御手洗清子

必殺技	
大RING SOFT BALL 8號	↓→+A or B
真・通天閣打法	↓↓+A or B
GET TWO STRIKER	↓←+A or B
空中GET TWO STRIKER	跳躍中↓←+A or B
最終奧技	
ILLUSION OUT	↓→+AB同按or C

新堂環

必殺技	
百裂SERVE	↓→+A or B
LOB落	↓↓+A or B
攻擊・V	↓←+A
迎擊・V	↓←+B
最終奧技	
DYNAMITE SERVE	↓→+AB同按or C

北条虎美

必殺技	
霸王拳	↓→+A or B
雙龍拳	↓↓+A or B
飛膝踵落	↓←+A or B
空中霸王拳	跳躍中↓→+A or B
空中真空飛足刀	跳躍中↓↓+A or B
空中飛膝踵落	跳躍中↓←+A
最終奧技	
雷龍霸王拳	↓→+AB同按or C
空中雷龍霸王拳	跳躍中↓→+AB同按or C
雷龍衝擊拳	↓↓+AB同按

川崎忍

必殺技	
番長BAZOOKA	↓→+A or B
番長TORNADO	↓←+A or B
番長DYNAMITE	↓↓+A or B
最終奧技	
必殺MEGA TONE BAZOOKA	↓→+AB同按or C
必殺MEGA TONE DYNAMITE	↓↓+AB同按or C





私立JUSTICE學園

學園大戰一觸即發！

製造商：CAPCOM　登場日：11月

2P　FIG　AD

CAPCOM

信賴！千變萬化的角色組合與劇情

基本上，遊戲開始時玩者可在各間學校中，選取所屬的三名學生（注意「JUSTICE學園」在選人畫面中只有英雄和響子兩位教師，奇怪！）其中兩人，作爲主角（主役）和拍擋（相棒），將僞正義「JUSTICE學園」的野心打碎！在1 PLAY對CPU戰模式，玩者選用的角色組合是會影響到劇情發展和STAGE數的（由5~8版不等）；而不同的組合不但過場故事有別，要應付的電腦角色的也不同！

基本操作

（以下全部假設為右向時）

八方向搖桿

前進／後退：→／←

前衝：→×2

後閃：←×2

跑：→→（不回中）

蹲下：↓、↙、↘

跳：↑、↖、↗

超級跳躍：↓↑

防禦：←、↙、↖、↓、↑（有空中防禦及自動防禦）

起上

前方起上：倒地中推→

後轉起上：倒地中推←

橫轉起上：倒地中推↓

原地起上：倒地中推↑

起上中段攻擊：起上中按任何拳或腳鍵

起上下段攻擊：起上中推↓＋任何拳或腳鍵

特殊行動

橫移動（向背景方向）：輕腳＋重腳

橫移動（向玩者方向）：↓＋輕腳＋重腳

繞到對手背後：在至近距離，對手攻擊途中作橫移動

空中受身：被吹飛後兩鍵同按，或將搖桿推向任何方向＋任何一鍵

着地受身：被吹飛後，在快要着地時輸入空中受身，有一瞬間呈無敵狀態

覺醒！熱血COMBO！！

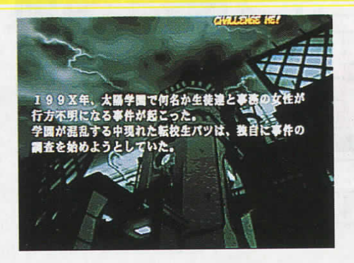
各角色只要利用拳腳鍵的連續組合，便能使出像《VAMPIRE SAVIOR》CHAIN COMBO般的連續技，喚作「熱血COMBO」，不同角色的招式雖不相同，但組合是共通的。

弱攻擊→弱攻擊→強攻擊→控桿輸入的強攻擊→必殺技







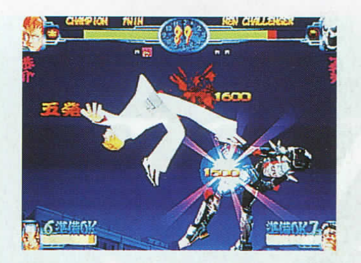


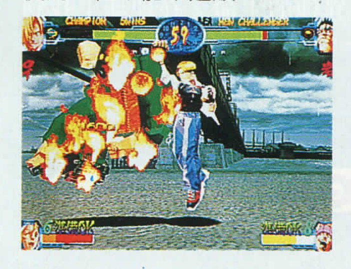


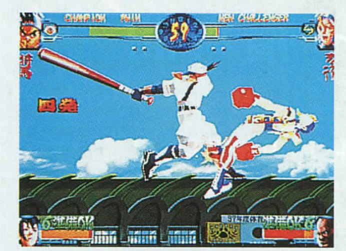


氣合！根性棒！

在這遊戲中有着一種名「根性棒」的系統（以往的SC棒？），向對手攻擊或是擋格對手的攻擊都能增加其存量，在開始時是5等級，最多可儲至9級；雖然可留待下ROUND使用，但不能帶過版。





必中！AIR BRUST！！

有點像《X-MEN》等系列的空中連續技AIR COMBO般，不過在這裡喚作AIR BRUST，利用特定招式將對手打上半空後，可以超級跳躍進行追打攻擊，造出多段的華麗空中連續技！

一閃！根性COUNTER！！

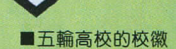
在防禦狀態時使用任意特殊輸入技（控桿輸入的攻擊），便會任意使出必殺技，在防禦狀態的瞬間作出反擊，情況有點類似《VAMPIRE》系列的GUARD CANCEL。







■太陽學園的校徽



■五輪高校的校徽

■JUSTICE學園的校徽



■外道高校的校徽

■PACIFIC HIGH SCHOOL的校徽







魂！完全燃燒ATTACK！！

除了一般必殺技外，當然還有要消耗一個根性棒等級的超強力必殺技，喚作「完全燃燒ATTACK」，和以往的SUPER COMBO類似，每個角色的指令、技名和效果都是不同的。

友情！TWO PLATON攻擊！！

從名字就可以猜到，這是主角和隊友合力使出的必殺技，指令是共通的輕拳＋輕腳或是重拳＋重腳，必須使用2級的根性棒，而技的種類會根據主角和隊友的改變而有所不同。







RONDE—輪舞曲
音樂盒上的圓舞曲

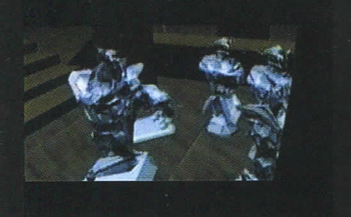
宇宙，在這廣大的空間之中，誕生了幾百億、幾千億的生命，然後歸於滅亡……。既然生而滅亡，生命又為何而誕生呢？銀河中一些異種的生命，在地球上找到歸宿，匿藏於人間界之中，待人類使用電腦終端機之時………

SRPG	製造商：ATLUS 售價：6800日圓	發售日期：10月發售予定
MEM		SEGA SATURN

序幕

西曆2008年7月 東京

研究員甲：「呼！終於完成了。」
研究員乙：「係呀，能夠解讀到古時代所寫下的文字（指在南米奧地巨大遺跡中發現的彫像上之象形文字）這趟算是頭一遭了！」
研究員甲：「唔，之後就讓這部電腦自己去計算，二三日後就會得出結果。説不定這些類似文字的記號會有什麼意義也説不定。」
研究員乙：「無論如何咱們的工作已經完成了…來，回去吧…」
研究員甲：「好…講開又講，由下月開始在上野博物館舉辦的遺跡展會場中會展出由咱們數據化的水晶像。」
研究員乙：「就是了，不如到時去看看水晶像的實物…」





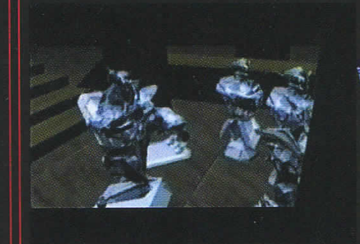
這些文字其實是惡魔再生用的一種程式，研究員至此仍懵然不知。惡魔們已從這個寂靜的電腦世界中醒覺起來…。

西曆2008年8月 東京上野

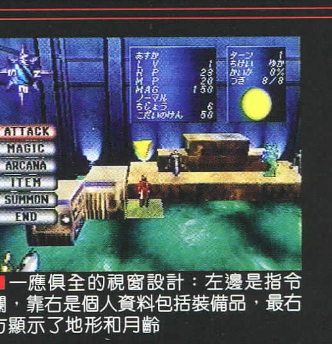
參觀展覽的四人，彌勒飛鳥、他弟弟彌勒聰、早乙女櫻子、松本慶太。
聰：「好犀利呀…哥哥…古代遺跡之中居然會安置咁樣嘅水晶像，實在係太不可思議啦。」
櫻子：「聰仔，呢尊像係水晶構造？」
聰：「唏，等我行近些少睇吓。」
（水晶像前）湯布臣：「細路，你知唔知個水晶像係邊個嘅像？」
聰：「唔知，不過個像唔係啱啱先發現嘅咩？」
湯布臣：「係…不過我知道呢個像係稱為MOLEC嘅惡魔之像。」
其時水晶像發出異光變成一個真正的惡魔
MOLEC：「我的名字叫MOLEC。為王者而甘於奉獻性命的人。」

STAGE 1：國立博物館

MOLEC不知何解偏要脅持着聰，更召來大群惡魔要消滅主角一行人。這時慶太在館內找到了一些古董武器和防具，各人都裝備上這些武具後便開始應戰。不一會，MOLEC會帶走聰，而惡魔方面的兵力亦有所削減。當消滅了所有敵人後，一行人便會拾得一樣古怪的東西叫封鎖SHIELD（DIS＝DEVIL INJECT SHIELD）。飛鳥他們現在也無計可施，正要離開之際，正發現館內還有一隻惡魔。原來他是惡靈IMP，亦是MOLEC手下的逃兵。他將會加入我方，成為隊伍中第一隻惡魔同伴。



我が勝利の証しとしてしばらくの間、預かっておくわ・・・
聰「兄さん・・・」



一應俱全的視窗設計：左邊是指令欄，靠右是個人資料包括裝備品，最右方顯示了地形和月齡



部隊一覽表


STAGE 1的平面地圖

環境設定
戦闘アニメ	オン	オフ	
会話の発生	オン	オフ	Aボタン
コマンド	日本語	英語	
BGM	ステレオ	モノラル	オフ
効果音	オン	オフ	
拠点カーソル	スキップ	フリー	

設定畫面：戰鬥的開關是最重要的



■我細路無啦~~


■EXP的累積影響LEVEL；TRN則是RANK



■視點可隨意拉上拉下或左右旋轉


■戰鬥效果比《魔神轉生》系列更上一層樓


■彌勒飛鳥



■惡魔的狀態顯示

(飛鳥之家)櫻子：「飛鳥，提起精神吧…聰仔一定會返來的。」
飛鳥：「呀呀…」(悲痛貌)
慶太(氣急敗壞地趕到飛鳥之家)：「飛鳥！有班人好似在代代木公園搗亂呀。由公園逃出來的男男女女話他們是受到惡魔的襲擊，又話有人在運抵醫院途中死去。」
飛鳥：「惡魔在代代木公園集合？」
櫻子：「去一看探究吧…有惡魔在的地方就一定會見到聰仔。或者我們可以搶回聰仔也說不定！」
(各人點頭)

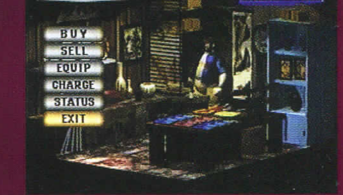

■松本慶太


■早乙女櫻子


■JOKER(會戰鬥的犬隻在此系列一向有特殊的地位)




■地圖上的移動類似《魔神轉生II》的形式



■商店可做買賣、也可以作補充

STAGE 2：代代木公園

三人一犬趕到代代木公園，見到果然有一班惡魔正在肆虐，當前要做的就是向他們發動攻擊。開戰不久後會出現一位不知名的男子，他會以為一行人的目標是地圖左上方的寶球，這是一個與惡魔一同出現的球体。他警告三人不要太接近那個球體，因為實在是太危險了。那男子見三人擁有封鎖SHIELD，還以為他們是湯布臣的一夥。無論如何他還是告訴大家：湯布臣的研究所位於有明的NEO-COAST CITY。提供此項情報後他便走了。戰鬥正打得火熱之際，出現了一名多管閒事的外國人，他見大家打得這樣辛苦，便來揍揍熱鬧。一夥人見有新同伴加入也無任歡迎。消滅所有惡魔後，那外國人就會表白身份。他叫CHARIE，能操縱幻魔、妖精和地靈，對惡魔很有研究。




■STAGE 2的平面地圖


■所謂的寶球在此


■PIXIE的弓箭攻擊驚人………地弱





■在戰鬥中擊敗對手可能會引起對話事件，玩者可籍此招攬惡魔伙伴



如果各位最近有睇開《遊戲誌》的話，一定對《TALES OF DESTINY》這款RPG遊戲不會陌生。沒錯，本誌曾闢出不少篇幅介紹此GAME，對遊戲的基本系統、晶術表現、人物和故事背景作出報導。承接以往的報導，今期就以體驗版來為大家介紹一下遊戲的系統和序盤故事。



關於狀態的表示

通常狀態中用△鍵打開MENU：





1）咒文（じゅもん）：可以確定現時每位角色所持有的咒文，當然每種咒文都有其詳細的描述。

2）道具（アイテム）：除了所持道具的數量和描述外，玩者亦可依不同順序為持有的道具進行整理。

分列如下：

- ■將新入手的道具放在前頭
- ■將戰鬥時使用的道具放在前頭
- ■以日本假名的順序排列道具
- ■將武器放在前頭
- ■將鎧、服的防具放在前頭
- ■將鎧、服以外的防具放在前頭
- ■將裝飾品放在前頭
- ■將食物放在前頭
- ■將消費道具放在前頭
- ■將DISC（？）放在前頭

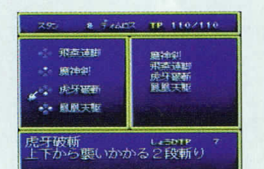
3）貴重品（きちょうひん）：包括食物袋、或「劇情需要」的道具等貴重品。



4）隊列（たいれつ）：排列每位隊員開戰時的陣形。



5）CUSTOM（カスタム）：可以改變訊息顯示速度、戰鬥時按鈕的設定、聲音的輸出、ENCOUNTER和目標確認的開關、聲音和連續攻擊數表示的開關、TARGETING的方法甚至敵我雙方視窗的顏色。



6）特技（とくぎ）：確認每位隊員能使出的特技。由於主角STAHN在戰鬥中是由玩者自己控制的，所以他的特技欄有異於其他伙伴。依照初期設定，STAHN使出特技的方法是按動十字鍵的不同方向再組合×鍵，而主角的特技欄就能讓玩者隨意設定每種組合所能使出的特技（當然主角必先習得該項特技）。



7）裝備（そうび）：裝備品的描述和裝備前後的分別一目瞭然。



8）狀態（ステータス）：每位隊員的詳細資料，如果是SWORDIAN USER的話更會顯示他所持有的SWORDIAN。



9）作戰（さくせん）：定下戰鬥時每位隊員的作戰方針，詳情請參閱下文。

10　SAVE（セーブ）

◆體驗版CD-ROM故事內容與製品版CD-ROM本編故事內容有若干分別，敬請留意。

戰鬥狀態中用△鍵打開MENU：

會出現以下ICON

咒文：晶術的使用

特技：特技的使用

號令：定下所有由電腦控制下隊員的作戰方針，可選擇的作戰方針依次如下：

イッキにケリをつけるぞ！：一口氣收拾他們！不理TP的消費量而使出最強力的攻擊。

みんな，しぬな！：大家不要死！回復受傷的同伴是最優先的行動。

ここはまかせろ！：這裡就交給我吧！除移動和回復之外均不採取任何行動，徹底的防禦。

おれにちからを！：給我力量吧！讓同伴採取援護的行動。

どくぎはつかうな！：不要使用特技！不會採取使用TP的攻擊行動。

みんな，にげろ！：大家逃走吧！經過一定時間後向畫面的另一方逃走。



作戰：決定個人的行動基準時使用，包括兩大項：

1）變更作戰方針：

ちからでれじふせろ：不計較TP量重複使用該角色所修得的最強特技

わざはてきどにつかえ：平時用一般攻擊，遇上HP較多的敵人時則使用必殺技

てきをむかえうて：不實行DASH攻擊，趁敵人有破綻時才向他攻擊

TPをつかうな：不使用會消耗TP的特技，只實行通常攻擊

じぶんをまもれ：守護自己，除移動時期只採取防禦體勢

2）變更魔法和弓箭的攻擊目標：

よわっているてきをねらえ：狙擊現時HP最少的敵人

げんきなてきをねらえ：狙擊現時HP最多的敵人

てまえのてきをねらえ：狙擊最接近自己的敵人

おくのてきをねらえ：狙擊最遠離自己的敵人

あいつをねらえ：去打阿邊個邊個（任意目標的設定）

隊列（たいれつ）：改變每位隊員戰鬥中的陣形



道具（アイテム）：使用道具

序盤故事大綱

逃出飛行龍

故事由STAHN離開自己的故鄉，開始冒險說起。這天他匿藏於飛行龍的倉庫內，準備前往星加道國，卻不幸被巡邏的船員發現。慘被修理的STAHN更被迫當甲板的清潔工，突然一大隊有組織的怪物對飛行龍實行偷襲，肆意殺戮。已被解除武裝的STAHN唯有四處找尋武器以抗敵。在一間黑暗的房間內，他找到一把會說話的SWORDIAN，DIMLOS，從此命運的齒輪宣告轉動。憑着DIMLOS，STAHN才得以殺出重圍。來到甲板上，STAHN聽從DIMLOS的勸諭，乘座救生艇逃出飛行龍。



■飛行龍真面目



■DIMLOS

與RUTEE和MARY的合流

逃出生天的STAHN，他的救生艇墜落於冰原的湖上，自己則陷入昏迷狀態，幸得WOODROW的相救，他才不致死於冰原之上。經過一輪休養，STAHN終於完全康復，繼續前往星加道王國的旅程。在雪原中，他遇見一位紅頭髮的女士，名叫MARY。原來她的同伴在附近的遺跡內中了陷阱，所以待在此處等候別人的幫忙，STAHN便聯同MARY闖進遺跡，終於在迷宮的盡頭找到她的同伴，名叫RUTEE，發現她果然被困於陷阱之中。陷阱的破解辦法是同時按動左右兩邊的按鈕，怪不得要有兩個人才能將她救出。救出RUTEE後，趕來三名男子，他們一趕到即一口咬定STAHN等三人屬盜賊一夥人，一言不合即大打出手。三名男子眼見不敵便逃之夭夭。完結了探索遺跡的事件後，三人來到國境之村舍樂斯稍作休息。在此STAHN得以更能認識RUTEE和MARY二人。



■這個陷阱看來有點兒嬉…



■是否意味着將會有分歧點呢？

LION的出現！被捕的三人！

來到哈密茲之村，窩老道的屋邸，RUTEE把從遺跡內取得的手杖交予委托她這樣做的窩老道，這樣她就能取得應得的報酬。三人之後決定於村內的旅館中暫宿一宵，第二朝當他們來到櫃檯前不巧遇上之前那三名男子。原來他們是星加道的兵士，發現了臭名遠播的RUTEE便起勢要捉拿他們。STAHN等人隨即發足逃出旅館，卻遭到大隊兵士的埋伏，本來此等無名小卒會是很易收拾的。但後來殺出的LION卻非凡凡之輩，LION似有無窮盡的體力，只他一人即能將一行人收服，並將他們押往星加道的王城。星加道的國王對此事感到非常憤怒，剛巧一位名叫希哥的人趕至，他打算利用三人的力量，向國王獻計要他們聯同LION，執行調查北方之神殿斯多拉斯的任務。STAHN雖然極不情願，可是因為戴上電擊頸圈，也不得不言繼聽從了。



■LION被圍斬也面不改容

往神殿之旅

被命往神殿的一行人，必須先通過一個森林，森林中的怪物多曉得用毒攻擊。進入神殿之中，只發現一尊等身大的女性石像，調查石像後STAHN等人會突然受到一頭像龍的怪物襲擊，牠並會帶同三隻骷髏怪一同發動攻擊。收拾惡龍後，那石像會變回人類，她的名字是PHILIA，大司祭高尼巴姆的追隨者，亦是斯多拉斯神殿的神官。從她口中知道了一件不得了的事，就是高尼巴姆搶走了神殿內的神之眼晶體。神之眼晶體本身是能發動超越人類力量的能量結晶。PHILIA為阻止高尼巴姆會要求入隊，最初LION認為她是間諜而對她產生懷疑，不過經過一番討論，大夥兒還是歡迎她的加入。



■對付「謎之龍」不宜走得太近

慟哭 然後…

SATURN版原創的懸疑故事

冬。古老大屋矗立於人跡罕至的大地上。少女們為族各自的理由而來到這所廢屋中，有如一群撲火的蜻蛉一樣，在不會再度打開的門扉之中。血染的記事、撕破了的相片、被收藏了的屍體、巧妙地佈置的陷阱、被選為生祭品的少女們，一個接一個地被奪去生命，然後在漆黑中的慟哭…。

AVG　製造商：DATA EAST　發售日期：98年2月發售予定
售價：售價未定
MEM　SEGA SATURN

故事概要

主角所屬的高校處於山麓之下，他在歸途上因所乘搭的巴士遇上交通事故，而陷入昏迷狀態。然後在他醒來的當兒，發覺自己被困於他從不認識的廢屋中的一室之內。他不知道是誰救了他，亦不知道巴士中其他同學、老師以至古怪老頭的遭遇。廢屋之中，除他以外還有其他被困的人：大學男生、來旅行的少女們、中年大叔和異國的少女等等。他們處於此屋中，各自有不同的理由，受到不知名者的策劃，他們逐一成為殺人事件的犧牲者。血染的記事、撕破了的相片等物究竟隱藏着什麼意味呢？主角又能否救助廢屋中的少女們脫離險境呢？

遊戲特色

遊戲主要走懸疑、推理路線，並加入了戀愛元素。因為是「十八歲以上推奨」作品的關係，EVENT的內容是無可避免地涉及×××和○○○的情節，基於玩者的行動，故事的ENDING數量達二十個以上之譜。人物設定則起用名作畫監督兼設計家橫田守，此君曾為推理遊戲《野野村病院之人們》作原畫和人物設定。畫面則使用三萬二千色加高解像度模式。至於角色間的配音，當然會是由聲優全程配音啦！豪華聲優陣包括長沢美樹、冰上恭子、山口由里子、井上喜久子、矢島晶子、深見梨加、子安武人、北村弘一、星野充昭等人。

DSR SYSTEM

DSR SYSTEM是「DIRECT SEARCH REACTION」SYSTEM的簡稱。在遊戲中玩者是可以調查畫面上所有物件的。依據玩者所調查的物件，中途會引起發現古怪裝置或跟其他角色談話的分岐情節，務求令一隻冒險遊戲更具現實的感覺。



■調查厚重木門中怪異的部分

■在意想不到的地方發現了一個金屬製的密碼鎖

■配合使用發現了的鎖匙，說不定能打開這道木門

TDS SYSTEM

簡而言之其實就是依據玩者解決陷阱的方法，而令故事產生分枝。此外運用不同的道具去解決問題，亦能令其他角色的反應產生微妙的變化。



■使用道具，解除陷阱全故事發展下去



■在同一場所使用不同道具，就會發生分岐

■…或者會進入EVENT場景





登場人物檔案

■ささもと梨代：本遊戲的女主角，個性溫順，對人體貼。高校二年級生，是主角的同學。

■羽鳥いつみ：雖然身為高校一年級生，但她寧取便服而不穿校服。她好像跟青木千砂維持着朋友的關係……。

■青木千砂：羽鳥いつみ的朋友，高校一年級學生。雖然有點令人意外，其實她是弓道全國大會的優勝者。

■WENDY ROMA：除了知道她生於美國之外，她的一切還不為人所知。不過看她一身校園制服的打扮，應該是高校主錯不了……。

■椎谷真理繪：她是學校的老師，擁有知淑女般的氣質。為什麼連像她這樣的女性都會來到這所荒屋中呢？主角會不會跟她一同達到HAPPY ENDING呢？

■神田川國昭：關於這名老人的一切是一堆謎團。只知道他座擁大量的財產，是非常可疑的傢伙。究竟他是怎樣建築他的財富？實在是耐人尋味。

■柴田桂：外形很像青年實業家，不過他似乎仍是大學生一名。看他一表人材的樣子，他應該沒有什麼值得懷疑的地方了。不過他冷冷的表情…玩者也不宜疏忽大意。



卒業 VACATION
永不完結的夏日假期



鈴鳴島是南國一處避暑勝地。主角是一位到訪此島的高校生，在此他認識了十五位前來觀光的清華女子高校學生。來到鈴鳴島已過了一星期左右，某日，他們從渡假屋的東主處聽聞得有關島上財寶的傳說。玩者要操縱主角，利用餘下的一個月假期，與女主角們一同探求寶藏的真相。

AVG　MEM

製造商：每日COMMUNICATIONS　發售日期：發售中
售價：5800日圓　容量：2BLOCKS

PlayStation

清華高校十五人眾



玩法概說

在遊戲的一個月內，每日都分為上午、中午、下午三個時段，主角在每個時段都只能選擇一個移動場所，而女角們亦同樣會在不同時間和地點出現。如大家都在同一地點碰面，當然會發生會話事件。要有好結局，玩者不宜自顧自尋寶，要和女角搞好關係，跟她們一起尋寶是必須的。每日食晚餐的時份，就是女角們討論明日行程（她們會去哪兒）的時間。玩者宜記下她們的說話，待明日出發時到選定的地方守候目標，這樣遇見她的機會應可大大提升。另外，與其跟一大班女仕相遇，不如來一過跟目標單獨相處的時刻，因為這樣會更容易提升親密度。相遇時通常都會有三擇、四擇甚至以上的選擇題要玩者作答，如果玩者對《卒業》一、二代和CROSSWORLD都有所認識的話，應該也不會有問題。至於單獨見面時的選擇題，大部份都是選第一個答案就可過關。

迷你遊戲逐個講

當主角在特定的時段來到特定的地點，或在探險的過程中，都有機會玩到迷你遊戲，玩者的成績會影響到女角對主角的好感度。此外，爆機後玩者可在贈品模式中隨意選玩遊戲。

神經衰弱探險隊

目的：帶領隊員到達目的地

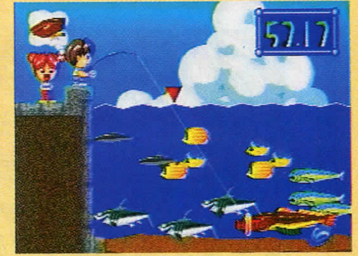
玩法：在一堆卡片中以十字鍵和○鍵選取兩張卡片，若卡片點數相同的話，就可以依點數前進。當進入有感嘆號的一格就必定會有好事發生，大家不妨在此停留。若抽中兩張爆彈卡，之後抽出的爆彈卡四周的所有卡片將會被翻起。越能以較少COUNT數到達終點越好。



我的回憶在魚竿之上

目的：應女子之要求釣上相應的東西（魚、爛拖鞋、爛樽爛罐等）

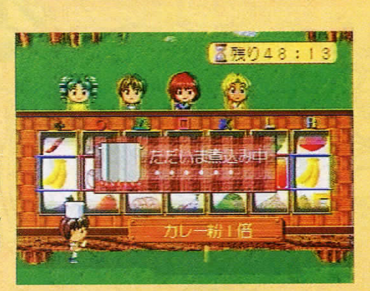
玩法：女孩子會逐個出現輪流說出想要的東西。玩者要盡量滿足她們的要求。方法是以十字鍵移動指標，用○鍵拋出餌食。餌食會依魚竿的先端和指標先端連成的直線發射，玩者要盡量將餌食命中魚的口部。由於指標會浮沉不定，又可能會有障礙物，更甚的是海裡根本沒有對方ORDER的東西，所以此遊戲有一定難度。



烹調咖哩食品

目的：煮出美味的咖哩

玩法：在限制時間內用十字鍵、□、△、○、×、L、R鍵按停老虎機，決定煮調的材料，並利用剩餘時間去製作咖哩食品，而食品則由女孩子們去試食。要是能作出特定的組合，就能讓女孩子們的好感度大幅提升。相反要是製成勁辣咖哩的話⋯。



水中漫才

目的：使大家發笑令對方缺氧

玩法：幸運輪會自動決定講笑話的藝人，俏皮話則由玩者去決定。藝人以外的角色都要連打○鍵忍笑。每一回戰都會消耗角色的氧氣量，氧氮殘量視乎連打速度，四回合的最終戰後電腦會比較各人的氧氣殘量，殘量最多的角色才算是優勝者。





聽箭頭由命的探險隊

目的：到達目的地

玩法：用〇鍵轉動和停止幸運輪，主角的移動格數依幸運輪之結果來決定；主角的移動方向則會依箭頭的方向來變換，來到感嘆號方格時就會發生事件，事件發生後玩者可以決定主角的移動方向。若轉動幸運輪的次數超過限制回數後即算GAME OVER。

衝出雜草叢



目的：到達目的地

玩法：以十字鍵控制主角的移動，終點平時是看不見的，只有主角在終點周圍的一格範圍內終點才能看得見。途中會出現人、蛇大戰的戰鬥畫面主角的周圍會有不少處雜草叢，而毒蛇就會在草叢間穿插。玩者要看準沒有毒蛇出沒的草叢，選擇該處通過。若不幸選中暗藏毒蛇的草叢，會令女孩子的好感度稍微下降。

瀑布 DIVER

目的：取得水底的寶物

玩法：首先要決定潛水的次序，兩個角色都由玩者去操縱，然後決定想取得的寶物，決定寶物後右下方的計量器便會開動，算準指標達至點燈的位置時按停，角色才能取得該件寶物。計量器上的COUNT數會不斷減少，當COUNT數達零時便算失敗，所以沒有給玩者猶豫的時間。

下椰子雨的可能性是100%

目的：採集大量的椰子

玩法：用〇鍵控制主角在適當時機踢向椰子樹，POWER METER越高能跌下的椰子會越多。但當椰子擊中任何一位角色的話便算失敗。這時就要以每人手上的盤去擋住椰子（用十字鍵）。若能維持到所有椰子都已經跌下來才算成功。

小島的洞窟



目的：向洞窟的深處進發

玩法：用十字鍵探出沒有蛇出沒的通道並朝此方向前進。按〇鍵可投出確認蛇位置用的小石頭。若投入小石的通道內有蛇，牠會發出聲響並向左或右方逃走，而投入小石的通道之兩側有蛇的話，牠會無聲無息地竄進投入小石的通道。以此決定沒有蛇的通路，並向那處以手電筒照射，如果被照射的地方真的沒蛇才能繼續前進。

最後的洞窟



目的：與女孩子再遇

玩法：玩者可用十字鍵改變主角面對的方向，用L、R鍵可回轉主角面對的格子，同時棋盤上所有同種的格子亦會一起回轉。以此盡快令主角走到女孩子的地方，運用越少回轉次數、越少步數和越短時間完成遊戲的話，女孩子會對主角越感激。如果真的無路可行時就按START…。

遊戲流程

在此筆者將以戀愛事件和冒險事件為基準分兩大類。戀愛事件的時期會隨夜訪事件的時刻而變動，但發生的地點則是固定的。至於冒險事件就是強制性發生的。另外筆者會以新人物伊東由紀惠為例對每個事件加點注釋，要注意若以其他女孩為追求目標，故事是會有所出入的。







Wizard's Harmony 2

讓我們將魔法發揚光大吧！！

這是一個重視劍與魔法技術，而輕科學的幻想世界…。這兒，有一間冒險者育成學校「SKILL & WISDOM」，學校的學生有男有女、有人類、妖精、天使等各式不同種的類人族共同相處，主角SCION身為魔法學部之長，肩負起維持學部經營一年的重任。如果閣下記性好的話，應該對這所學校有些印象，無錯，本誌第56期曾經介紹過遊戲的故事背景、登場人物和校園地圖。今次將為此GAME作更深入的報導。



日程實行畫面的看法

日程實行時，各個角色之上都有一個ICON，其意義如下：

上出來＝有好結果；ぽちぽち＝少少成果；ダメです＝完全唔掂；サポリ＝走堂；休田＝休息





上昇了的參數用藍色表示，下降的則以紅色表示。（在狀態畫面中，未滿合格線的魔法參數用紅字表示。受魔知、教養數值的補償而達合格線的參數則以藍字表示。）

關於相性（合拍度、好感度）

相性的十一個階段以十一種不同表情來表示。

■喜歡……討厭

相性高的角色一同學習相同的科目會令學習效率得以提升。相反，相性低的角色若一同學習相同的科目則不會有良好的育成效果。不過若跟主角一同上課，就能漸漸打好關係，有利育成。另外，相性的增減會受EVENT的結果而變化。

魔法一覽

EVENT中不時會有要求玩者選擇魔法以解決問題的場合。若能事先知道每種魔法的效能，辦事就能事半功倍了。

火之魔法

フレイム•アロー（火炎箭）：發射能自動尾追目標的小火球

ホーリー•ファイヤー（神聖火炎）：淨化之炎能消滅世間的污濊

ファイヤ•トランス（FIRE TRANCE）：利用搖動的火炎達成催眠的目的

ブラック•フェイド（闇黑假像）：在指定的範圍內製造黑暗，遮蔽光線

ライト（光術）：製造魔法之光

スタン•ライト（星光術）：製造強光讓能見到它的生物一時不能行動

水之魔法

ウォーター•スピアー（水之矛）：利用空氣中的水份製造標槍，沒有尾追效能

ウォーター•カッター（WATER CUTTER）：利用水壓將目標切開，能遠隔操作

アイシクル•ウォーター（霜結之水）：凍結指定範圍內的水份

クリエイト•ミスト（濃霧生成）：在指定範圍內製造濃霧

エンドレス•ラフ（ENDLESS ROUGH）：令對手身體不斷抖震

フリーズ（冰結）：凍結目標令、他不能行動

ヒール（治療）：治傷（瀕死重傷除外）

土之魔法

クレイ•ランス（土之槍）：由地面隆起一枝土之槍

マジック•サーチ（魔力搜索）：調查術者身邊的魔力

ホール（洞口）：在地面或岩壁中打開一洞穴（半徑一米程度）

コール•スピリッツ（召喚死靈）：召喚已死者的魂魄

アース•バインド（EARTH BIND）：封住接觸到地面的物體

イジェクト•カース（驅除咀咒）：驅除咀咒

エクソシズム（伏魔）：讓幽靈和不死之物返回自己的世界

風之魔法

ストーム•エッジ（暴風之刃）：讓術者的四周產生空氣之刃

エア•ブラスト（AIR BURST）：製造「空氣之塊」擊向對手

エア•バスター（AIR BUSTER）：利用超強力的風壓將所有東西吹起

サンダー•ブリッド（電擊球）：操作強力的雷擊球

ファー•トーク（FAR TALK）：知道對手的位置，和遠隔的人對話

エア•シールド（空氣盾）：讓術者的四周產生空氣之盾

コール•ウィント（強風召來）：引起術者指定強度的風，範圍狹窄

フライ（PLANE）：乘風飛起，會有跌下的危險

スリーブ（催眠）：讓指定範圍內的空氣變成催眠氣體，使術者都有被催眠的危險

關於招募會員

遊戲之初，玩者要在校園內到處招集會員，以下是所有角色的正確答案：

迪花─不精通魔法的迪花想向主角求教。答：「當然囉！（もちろんさ）」

天亞娜─對應這位自以為係女皇的人。答：「抱歉我說得太過份，不過想你聽我說說（すまん言いすぎた話だけでも聞いてくれよ）」

露花美亞─體弱多病的她對自己沒有信心。答：「你的知識是必要的（君の知識が必要なんだ）」

路古斯─不忘傳道的路古斯。答：「神好是好─學會─（神はいいからさ─アカデミー）」

芭狄亞─嬲到想殺人的芭狄亞。答：「不要說這些說話吧（そんなこと言わないで）」

佳勞─只知修自的佳勞。答：「正是要搜尋像你這樣的人（君みたいな人探したいたんだ）」

RAY─很在意自己女性化外表的男孩。答：「看你的體魄不賴嘛~~果然（調子やすぎるよな~~やっぱり）」

傑斯─他對冒險特別感興趣。答：「這最FIT你吧（君にピッタリだろう）」

鏡幽魔─知道主角是三年級生的MASTER即想轉身走。答：「將別人的所有說話聽到最後吧（全く人の話最後まで聞けってんだ）

艾雲─他認為召喚魔法係小說或戲劇的產物。答：「我想這會幫到人的（人助けだと思って）」

米麗亞─她很關心魔法部的資源運用。答：「不要說夢話吧（夢みたいなこと言ってないでさ─）」

飛鳥瞳─怎樣應付慢條斯理的瞳。答：「話從何說起好呢（どこから話をしょうか）」

艾當─他很不合群，決心不入隊。答：「拜託！什麼說話也會聽從你的（お願いなんでも言うこと聞くから）

路美娜─對加入一事很是猶豫。答：「一定會很快樂的（絕對，樂しいよ）」

瑪莉安─她曾耳聞魔法學會的「功績」，怎樣求她好呢？。答：「點算好…（どうしょう…）」



年間行事

曉眠	4月	招收會員
新綠	5月	
雨琳	6月	
靜暑	7月	第一次魔導技術檢定考試
炎天	8月	暑假 暑期合宿 夏祭
殘夏	9月	
葉落	10月	第二魔導技術檢定考試
霜森	11月	
深白	12月	冬期合宿
清誓	1月	冬祭 寒假 第三魔導技術檢定考試
寒終	2月	
優暖	3月	畢業派對

遊戲流程



《WIZARD'S HARMONY 2》的世界

（校園地圖請參考第56期，以L／R鍵切換地圖）



1 市場大道	11 花店
2 中央廣場	12 裝飾品店
3 武器店	13 公園
4 喫茶店	14 行政執行所
5 美容院	15 神殿
6 萬屋	16 醫療院
7 酒場	17 博物館
8 書店	18 魔導中心
9 遊戲場	19 鬥技場
10 服裝店	20 公眾浴池

PSYCHIC FORCE 2012

期待作續編之最新情報

FIG
2P
製造商：TAITO
推出日期：未定
AD

於較早前第35屆AMUSEMENT MACHINE SHOW中正式發表，業界首以三百六十度ALL RANGE BATTLE對戰格鬥遊戲《PSYCHIC FORCE》之續編——《PSYCHIC FORCE 2012》，使用TAITO新開發基板「TAITO WOLF」所製作，雖不能與SEGA基板MODEL 3比擬，但效果表現尚算不俗。然而今次我們會主要介紹其遊戲背景世界和新登場角色，以及該遊戲的最新情報。







新SYSTEM滿載

遊戲基本操作與前作相同，仍以RANGE BATTLE形式對戰。其中續編除了有新追加系統之外，PSYCHO GAUGE的CHARGE SYSTEM亦有所改變，既固有的按掣方式儲氣，也有以方向桿之回轉來增加PSYCHIC GAUGE量，能提昇至MAXIMUM 200%，但自方的LIFE GAUGE量則會因而下降。

STORY

前兆

西曆2012年（前作世界設定2年後），兩名超能力者為決定人類與PSYCHIC的未來而戰鬥。為創造PSYCHIC的理想鄉，帶着冰冷的心之戰士KIETH結成統領超能力者集團NOAH。然而其好友BURN則為了喚醒KIETH熾熱的心遏止其暴行。NOAH本部進行的計劃令冰與炎之戰到達萬劫不復的地步，更明白此戰中能夠生存下來的只有一人……

擁有最強力量「時間逆行能力」的男子——WONG，利用總帥KIETH和NOAH的理想以滿足一己野心，當利用完他們後便會將其一一被除去，幸而計劃被BURN所破壞，但WONG掌握爆破掣開關，將地下要塞摧毀，進行戰鬥中的倆人亦消失得無影無踪，難道最後他倆之生命已到達盡頭？

希望・野心

西曆2012年，地球繼續被荒廢，權力、財力、軍事力……只要擁有力量幸福便會來臨成為社會最荒謬的論調。當中世界有着一個新勢力誕生，它的名字是NOAH……與曾經以理想鄉為夢想的超能力集團相同。同時另一方面，對PSYCHIC軍用CYBORG開發最終失敗，研究成功超能力只是時間問題，幽禁、綁架那些未成熟的PSYCHIC，再將他們帶進惡夢的研究當中……但是，研究的困難令時間白白地浪費，那時，一名男子的出現，與軍上層部暗中達成協議。他的介入後，使軍部的超能力研究速度迅速提昇，令對PSYCHIC用之新部隊誕生「能擊倒PSYCHIC的只有PSYCHIC！」PSYCHIC軍部隊因而成立。然而身為PSYCHIC挑擔軍部隊的男子究竟有何野心？人類的希望，與自稱KIETH的新生復活NOAH，當真是傳說中戰死的PSYCHIC為同一人？現在，新生NOAH對PSYCHIC軍部隊的第二之超能力大戰又再次展開……

角色介紹

MASTER OF LIGHTNING ～MIGHT～



所屬：FREE

能自由操縱雷電稻妻的超能力者，他由何處而來？為誰而來？至今仍未有人能解釋。以PSYCHIC HUNTER之名的謎之少年，掌握本故事的關鍵第三勢力，但目的、理由此終仍是一個謎，當他遇上了一位少女後令其命運有着很大的改變……





MAGIC USER ～玄信～
所屬：FREE

影高野的術師，並非為超能力者，與同為影高野出身的玄真為師兄弟。影高野被全滅，是何人所為？是PSYCHIC……

呪術

MASTER OF FIRE ～REGINA～
所屬：新生NOAH

能自由操縱炎的超能力者，作為建築理想鄉的先頭部隊，用炎引導創造理想的烏托邦，以一己生命而戰鬥的少女。與其能力一樣，熾熱的性格，為了其兄CARLO所為的理由而戰鬥，更憧憬又如他一般強。

炎

MASTER OF LIGHT ～EMILIO～
所屬：PSYCHIC軍部隊

能自由操縱光的超能力者，愛好破壞，以己能為悅……在這兩年時間裏，當真能令人心有那麼大的改變？他本應隸屬WONG的前PSYCHIC軍部隊，但EMILIO卻質疑自己厭惡的力量，是PSYCHIC DOLL？是SECOND PERSONAL？而白色的翅膀又表示了什麼呢？他的力量到底是惡之光抑或是聖導之光呢？

光

MASTER OF DARKNESS ～刹那～
所屬：PSYCHIC軍部隊

自負最強、絕對自傲，由神所挑選的優秀戰士，軍方的秘密兵器，人工PSYCHIC完成體第一號，他的名字叫刹那。能自由操縱闇的超能力者，因不想落得有如其父親般下場，使他渴望力量，但未知的威脅正向着其所實現之願望逐漸逼近……

MASTER OF WATER ～CARLO～
所屬：新生NOAH

能自由操縱水之超能力者，以真理想鄉為目標，是為最高的心腹。頭腦明晰，有驅使少數種類NOAH的能力。KIETH失踪後，與生還者們繼承其遺志，解放同志的設施，亦自省其所為目的，迅速逐行合理的計略，全希望救出無世界KIETH之為。但是，他目標的理想鄉，確實與KIETH目標相同嗎？

水

CYBORG ～ GATES ～
所屬：新生NOAH

只為擊倒PSYCHIC而製造誕生的半機械人，妻兒被PSYCHIC所殺，於墳前立誓復仇的GATES究竟身在何處？從其目中所映出的是憤怒、悲傷、妻子，以及女兒，到底GATES為誰再次戰鬥？

機械

MASTER OF WIND ～WENDY～
所屬：FREE

能自由操縱風之力的超能力者，即使身受強力的電擊，WENDY心中亦沒有抗拒反擊的預感。一直追尋有着強烈其姊之感的NOAH戰士SONIA、為救友人，單身前往NOAH的BURN，以及背負悲傷行方不明的EMILIO而出發。

風



MASTER OF TONE ～PATTY～
所屬：FREE

能自由操縱音之力的超能力者，然而她所唸呪之能力，是人們所渴求的強大力量。一直追尋其失踪母親的下落，繼承其她相同附著不可思議的聲之力，就如哭泣的小孩安靜下來之搖籃曲，令病人重新振作的愛護說話般。

音

MASTER OF GRAVITY ～GUDEATH～
所屬：PSYCHIC軍部隊

正為傭兵，是名只要有理由背叛尚且毫不在乎的男子，能以強大的念動力自由操縱重力，就算是巨大的岩石亦能被輕易移起。在強大的超能力醒覺後，令其感到至高的喜悅。

重









STEEL REIGN

充滿鋼鐵味的射擊遊戲

一隻以陸上戰車為武器的射擊遊戲，當中的戰車大部份都是重新設計，故此充滿了未來的味道。此外，遊戲中起碼設定了十個任務，而玩者在每個任務中亦可隨意選擇不同的戰車作戰，令遊戲的可玩性增強不少。

STG　製造商：SCEI　記憶：1 BLOCK

MEM　PlayStation

操作方法 (Beginner)

方向鍵：戰車移動方向。
X鍵：使用Weapon Port#1的武器。
○鍵：使用Weapon Port#2的武器。
△鍵：選擇Weapon Port#1的武器。
□鍵：選擇Weapon Port#2的武器。
L1：炮塔向左移動。
R1：炮塔向右移動。
L2：炮管向上移動。
R2：炮管向下移動。
R1+L1：炮塔自動返回中央位置。(只可在Manual Aim和Partial Auto Aim使用)
SELECT：轉變視點，有三種選擇，包括turret view, first person view和above view。
START：暫停及option畫面。
SELECT+△鍵：遊戲時進入地圖模式。
START+SELECT：返回主題畫面。
＊尚有Thumb Saver和Expert兩種控制模式，詳情請參考Option畫面。

自動照準系統 (Auto Aim)

當玩者進入遊戲中的地圖模式時，玩者便可以對自動照準系統進行設定。而其中亦有三種設定可供選擇：

1. Full Auto Aim(全自動照準系統)：話明全自動，就梗係乜都唔駛理，敵人便會自自動動被Lock On；玩者所需要做的只是開火和駕駛，和慢慢欣賞一下屍橫遍野的場面便可。
2. Partial Auto Aim(半自動照準系統)：一個和電腦互相合作的照準系統。玩者在負責水平照準的同時，電腦會負責垂直方面的照準，而要達至人和電腦合一的境界，便需要玩者的努力了。
3. Manual Auto Aim(手動照準系統)：一個由你話哂事的照準系統，雖然電腦依舊會在垂直方面替你照準，但是你絕對有權推翻電腦的安排，等你自己決定攻擊的目標，完全彰顯玩者的個性。

OPTIONS
CONTROLLER
SOUND FX
MUSIC
VIEW　TURRET
AUTO AIM　FULL
BACK　SELECT

■玩者可選擇不同的Auto Aim。

戰車分類行情

1. HOVER

一種以滑翔的方式來前進的戰車，主要的特徵是不設炮塔，而炮管是固定在車身上。此戰車的最大優勢，在於它能滑行於公路上，迴避導彈或障礙物，亦可作大幅度的轉向來包圍敵人。另外，戰車的車身甚為輕巧，而且速度高，所以是突擊戰的高手；不過正因如此，裝甲方面自然是較弱的一環。惟此類戰車操控容易，故此是十分適合初玩者所使用。

2. ARMORED CARS

和HOVER有所不同的地方，在於它是設有炮塔，而且裝甲亦比較厚。它的速度亦較TRACKED VEHICLES為高，可說是HOVER的加強版。

3. TRACKED VEHICLES

使用履帶的重戰車，裝甲和火力之強，無車能及；加上擁有能作360度旋轉的炮塔，令作戰範圍比HOVER更大更闊。惟一弱點是速度較慢，迴避力低，容易有被敵人圍攻的情況發生。



■Tracked Vehicles戰車，又稱之為一「坦克」。



Shield Generators

每一輛的戰車都會有Shield Generators，來為戰車產生裝甲層，保護車身。不過，由於各類的戰車都有不同的負荷重量，所以HOVER類型的戰車，只能裝有一個Shield Generator。這樣，當HOVER類型的戰車受到攻擊而令裝置失效時，整輛戰車便會完全沒有防衛力，只有慘死的一途。相反地，ARMORED CARS和TRACKED VEHICLES由於設有四個Shield Generators，而每一裝置都是獨立保護戰車的某一部分，所以就算當有一個裝置失效，其他裝置是不會受影響而可繼續操作。故此只要玩者小心調整戰車的防禦方向，不要令失效的部分再受攻擊，便可以保存戰車戰力，繼續作戰。這種作戰技術，用來應付鳳凰飛彈攻擊非常有效，因為飛彈很早便在雷達上出現，而玩者就有足夠的時間去調整防禦方向。


■小心！戰車前方已失去裝甲保護。

最初出場戰車介紹

Sidewinder

一款HOVER類型的戰車，它擁有很快的移動速度和最高的裝甲度，不過，由於它只有一個Shield Generator，所以若裝甲失效的話，便只有死路一條。總之，生命無take two，請小心演繹。

特殊武器： 四枚可以同一時間發射，以及自行追蹤目標的飛彈，是受到圍攻時一項非常有效的反擊方法。

Diamondback

全面型的履帶戰車。

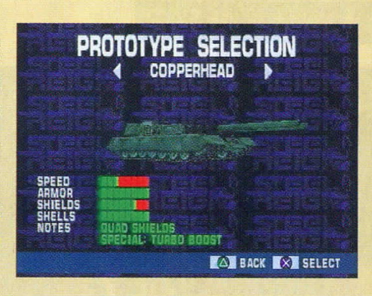
特殊武器： 一枝可靠非常的重機槍，能夠貫穿最強的裝甲。



Copperhead

最大及最重型的履帶戰車，它擁有最強的裝甲以及四台Shield Generators，雖然速度是無可否認的慢，但其火力絕對能夠給予敵人一個大教訓。

特殊武器： 加速器，增加戰車的速度。



除了對戰之外，玩者在最初只可能選擇三種戰車，而在作戰時便會拾獲一些用來增加戰車選擇的特別物品，所以只要玩者不斷尋找，便有更多的戰車供玩者使用。

跟住出場戰車一覽

Venom

最快速的HOVER戰車。

特殊武器： 類似激光槍的Plasma Burst Weapon。

Viper

擁有優良的護罩和裝甲的HOVER。

特殊武器： 激光炮，可同時瞄準四個目標發射。

Cobra

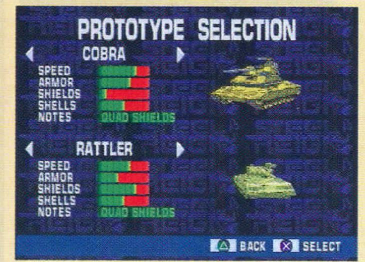
輕巧的履帶型戰車，擁有強大火力的主炮；但裝甲則似乎不堪一擊。

特殊武器： 強力大炮。

Rattler

最快速的履帶戰車，亦配備很強的護罩。

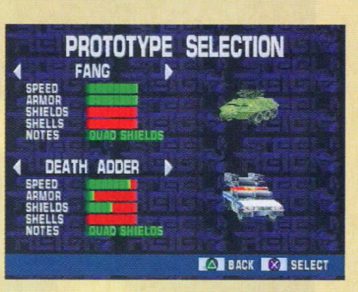
特殊武器： 超高火焰投擲器。



Fang

非常機動化的ARMORED CAR，但裝甲始終是其最弱一環。

特殊武器： 火箭發射系統，能夠集中火力向敵人施予致命一擊。



Death Adder

能負載各式武器的ARMORED CAR。

特殊武器： 雙發式鳳凰飛彈系統。

Python

原本是用來予政府高層作外遊的車輛，所以其保護性和機動性都是水準之上。

特殊武器： 斜射式火箭發射器。

Desert King

主戰坦克，擁有超強的火力和裝甲，名副其實的「陸上之王」。

特殊武器： 電子脈衝炮。



古惑狼2

嘩！今次又要拯救世界啦！



' Sony Computer Entertainment Inc.

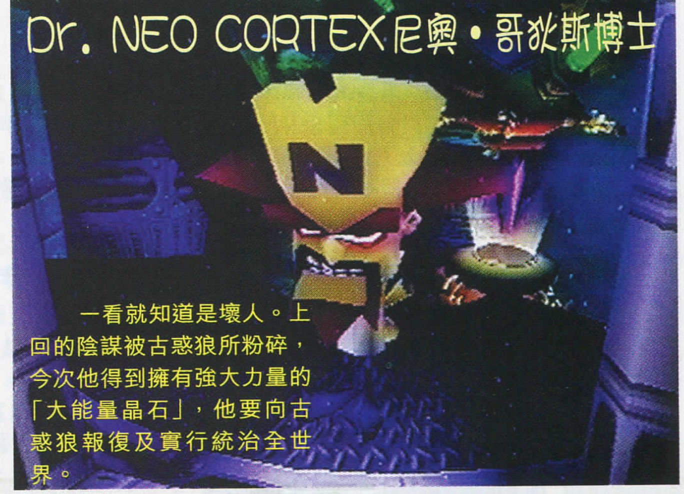
年多前在沒聲沒息之下，SCEI突然推出了一個高質素的動作遊戲——古惑狼，給大家帶來十分的驚喜。現在古惑狼又推出第二集，又會帶給大家什麼祈望？



我們的又傻又衰相主角，不過對愛人總算不錯。現時正以成為宇宙第一俊男而努力受訓，不過成果……有目共睹。



初次出場，古惑狼昆治的妹妹，與其傻瓜大哥剛好相反，是個電腦天才，尤其愛玩萬維網絡。



一看就知道是壞人。上回的陰謀被古惑狼所粉碎，今次他得到擁有強大力量的「大能量晶石」，他要向古惑狼報復及實行統治全世界。



■古惑狼的旋轉擊技依然存在！



■尼奧博士再次向古惑狼挑戰



■噢！生命用盡，古惑狼升天了！



■今次古惑狼要走到雪地，咻！佢冇著衫喎！



■古惑狼被送到另一世界，但都係四維走

縱觀而言，今次的古惑狼2，在遊戲性質上與上集是無什分別，不過在畫面質素就確實是遠勝上集，而且故事性加強，過場的CG片段亦加多了，整體是比上集優勝。

製造商：NICHIBUTSU 發售日期：發售中
售價：6800日圓

SEGA SATURN



CROSS ROMANCE

戀十麻雀十花札＝？

主角是一位自認雀力最強的男子高校生。這天他應邀參加了一個名為「高校生雀士祭典」的麻雀比賽。奇怪在這個祭典的出場者除主角外全是女性。但是這樣反而令他燃起爭勝的鬥志。可是這次比賽為他帶來的體驗，是主角發夢也想不到的。

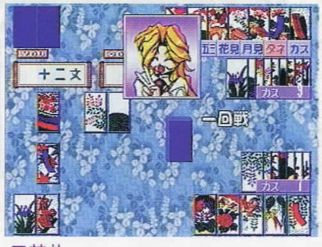
一GAME怎樣兩玩？

《CROSS ROMANCE》主要分麻雀和花札兩種玩法，麻雀分故事、自由對戰和大會模式，而花札則分自由對戰和大會模式。故事模式將會在以下的段落加以詳述。自由對戰是讓玩者自由選擇對手的模式，開始只能選擇三名對手，選擇新對手的條件是要玩者在故事模式中跟其他對手對話，這樣才能在自由對戰中選擇該名角色。由於玩一次根本沒可能跟所有角色對話，所以應要備有兩個SAVE DATA，兩個DATA的相加就有齊跟所有角色對話過的資料。方法是LOAD其中一個DATA，再在故事模式中的休息室LOAD另一個DATA，然後選擇結束故事模式，最後選玩自由對模式（無論開始或繼續），就會發覺人數會被追加至可跟所有角色對戰的狀態。大會模式的進入條件是要在自由對戰模式中戰勝所有對手（即使未跟大久保薰，即那位橙色短髮的女子，對戰過仍可進入大會模式）。

最後一提，第四日第一輪比賽後的SAVE DATA最好能留下來。



■麻雀


■花札



■人物選擇畫面

故事模式

進入故事模式後，電腦會問玩者十條心理問題以測定玩者的性格，心理測驗的結果會左右主角在遊戲中跟其他女子碰面的頻度（可以選擇不答）。麻雀比賽是一個分六日舉行的賽事，每日有兩輪比賽，每輪比賽間都有一段自由活動時間。類似玩《同級生》動時玩者要在地圖中四處徘徊，每到一處地方基本花費十五分鐘。玩者最好先記下第二輪比賽和回宿舍的時間，在此之前盡可能回休息室走一趟，除了可作儲存外，還有什麼好東西等着玩者的…。玩過最後一輪比賽之後就是電腦結算成績的時間，要是玩者能取得最高點數才算優勝。其後就是感動的告白（或被告白），如果是HAPPY ENDING的話就能在TOP MENU中選擇贈品模式了，其內容計有「CG COLLECTION」、「與聲優的對決」、兩首主題曲和「LESSON MODE」。



■地圖畫面

女角簡介（節錄）

■中岡忍：與主角是青梅竹馬，她給主角的護身符是HAPPY ENDING的關鍵，有女主角的地位



■近藤茜：行動比較開放大膽的少女



■鳥羽千夏：入世未深的少女，視主角給她的校章為寶物


■愛蓮：對侍產生極大興趣的外國少女，將真正的侍魂教給她吧



■桂真弓：外剛內柔的富家女，第四日的祭日會出現兩名無賴（真弓的事件），絕對不可以輸！



■夏目清華：住在遙遠的沖繩島，距離真的是戀愛的障礙？



■森早苗：終日與「趣怪」動物為伍的少女（不能同時追求清華，關鍵在於心理測驗）



■原田彌生：遁規蹈舉的實行委員



競馬最勝之法則 '97 Vol. 2

貼士？唔係下下都要人俾呀嘛！

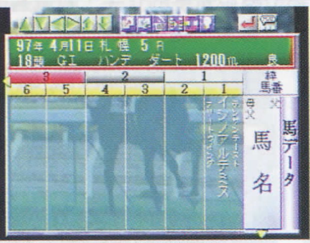
如你時常有留意日本方面的賽馬消息，這隻遊戲就絕對適用。遊戲中收錄了至1997年8月3日前日本賽馬的資料，另外更可以讓玩者自行加入新資料和賽果。當然玩者亦可以利用其中的予想功能，為你提供獨家猛料貼士。



主要模式介紹

勝馬予測

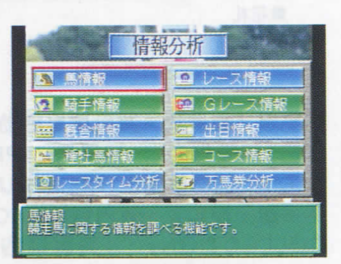
玩者首先要將馬匹的資料輸入，而最多可以登錄馬匹18頭。當中玩者亦需要將各馬匹的以往賽績輸入，以作為予想的根據。另外，玩者也可以將予想的結果輸入，來增加下次予想的憑藉。



■賽馬，始終是貴神的玩意。

情報分析

當中全面提供了各項賽馬情報，如馬匹、騎手、廄舍、種杜馬、馬場、比賽時間、G級賽事、比賽、馬卷分析、出目等。玩者同樣需要輸入一些提示，如馬匹名稱等，以方便電腦尋找所需資料。



■知己知彼，百戰百勝。

收支決算表

玩者可以將每次投注馬匹金額和結果輸入，記下買馬的日期。之後電腦便會自自然然為玩者計算總共的累積金額、回報、差額以及回報比率等，方便玩者重溫以往投注的情況，成為日後的參考。



■小賭可怡情，大賭可亂性。

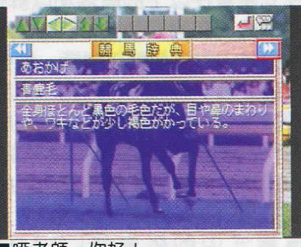
表

為玩者提供過去七年間，總計八個項目的統計表。當中主要有：10大最高投注金額、頭馬的平均體重、最快的頭馬時間以及平均頭馬的勝出時間等，都一一列出來；總之務求令玩者擁有最詳盡及有用的資料。

■人必須緊記歷史的教訓。

競馬辭典

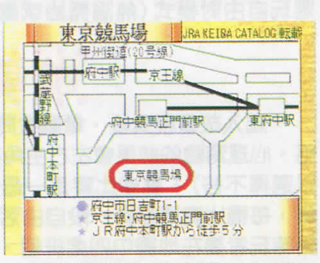
是一個專為對賽馬並非太熟悉的人，解釋在賽馬中所遇到的不同用語。畫面上會先顯示平假名，之下亦會有片假名或漢字，再來就是對以上名詞作詳細的解釋，使玩者一看便知道其內容含義。



■啞老師，你好！

競馬場案內

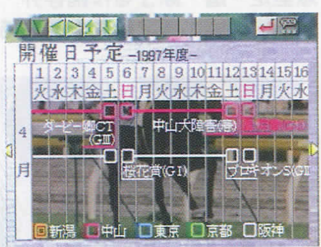
當中會有日本各地總共10個中央競馬場的介紹，其中主要提供目的地的地圖、地址和前往方法。另外在"Wins"中提供了各地競馬場案內的地址，其中同樣會有地圖、地址以及前往方法。



■若連當鋪地址都有埋的話，就真係無得頂。

開催日予定

這裡顯示1997年日本各地賽馬的比賽日期，當中會詳細列出新潟、中山、東京、京都和阪神等五個賽馬場中所舉行的各項賽事。玩者亦可以按L或R鍵來把整頁向前或向後移動，十分方便。



■重方便過自己家中的月曆。

環境設定

玩者可以在這裡選擇不同的音樂，及以身歷聲或單聲道播放。另外，玩者亦可以設定文字顯示的速度，不過最新奇的地方就是壁紙的選擇；九幅壁紙的內容都是一些有關賽馬的照片，令玩者可隨意改變畫面背景。



■九幅壁紙，百看不厭(馬名？！)。

Sentimental Graffiti センチメンタル グラフティ

美少女寫真館

插圖：甲斐智久

第八章 七瀨優

性格特徵

喜歡獨處，不喜歡受俗世的常識和規則所規限，予人一股神秘感的少女。對於未到過的地方和事物抱有濃厚的興趣，所以每到放假的時候就會到處去旅行。對事物七瀨有她獨特的價值觀，常以自己獨特的感受來衡量事物的好與壞。她不是個喜歡空想的人，經常會做出一些令周圍的人嚇一跳的舉動。每當晴朗的晚上，她就會到附近的山崗去觀星。



身　高：160CM
三　圍：85、56、85CM
出生日：12月18日
星　座：人馬座
血　型：B型
現居地：廣島縣廣島市

就讀學校：縣立朱之宮高校
所屬學部：無
特別技能：找尋古跡文物
擅長科目：人文地理、自然地理、天文學
兼　　職：無



邂逅經過

在初中一的暑假期間，初搬到廣島的一晚，你受流星群的吸引而來到七瀨附近的山崗，遇上也是來觀看流星群的七瀨，喜歡獨處的她跟你一見如故。接着的暑假，你和她幾乎每天都在廣島的山林間旅行。可是，暑假過去，本來會跟七瀨就讀同一學校的你卻突然要搬家，所以實際上，你從來沒有跟她共學，而在她的心目中，你就是個幻之轉校生。

值得懷念的地方
海邊的燈塔



喜歡的事物：旅行
討厭的事物：跟自己口味不合的人、人多嘈雜的地方
形象顏色：紅色
興　　趣：旅行、觀星





情熱★熱血田徑 喊包教練日記

熱情、熱血、熱鬥！

想不想成為世界知名的金牌教練？面前有四位不同國籍，但各有潛質的田徑選手，隨你心意選出一位來，在為期三年的訓練中，憑著你的鼓勵，讓他激發出愛與勇氣，一步一步邁向錦標，將其培育成舉世聞名的金牌運動員。任重而道遠，你又會否做得到？

2P　SLG　MEM　PlayStation
製造商：ASMIK　發售日：10月9日
價格：5800日圓

名師出高徒

身為教練第一步，就要先憑眼光找出適當人選。遊戲開始時，是會有四名體質與性格各有不同的運動員讓大家選擇。每位選手各有所長，以下就是運動員的個人資料：

K. TANABE



日本選手，屬平均型運動員。雖無特別所長，但在訓練成果上會比其他選手更為顯著，在正式比賽上的表現往往較平時練習更為出色。

A. ESTHEBAN



巴西選手，彈弓人一名，性格樂觀。擅長各類型跳躍項目，尤以「跳高」為甚。擁有過人的瞬間爆發力，但耐久力不足，應該要好好鍛練一番才行。

J. BLENAN



美國選手，擅長「擲鏈球」項目。充滿力量、擁有極高耐久力的運動員，但脾氣差容易發怒，暴走氣味重，理應小心控制及給予適當教導。

B. GODANA



肯雅選手，速度快如飛毛腿一樣。擅於徑賽項目，100m～3,000m一樣OK。缺點是熱情欠奉，性格率直卻未夠積極，應多給予鼓勵激發奮志。

有錢有發展

選好運動員以後，廣報部的友部先生就會連同「軍醫」（スポーツ•ドクター）及物理治療師（マッサージのプロ）一同加入應援。更會有500,000日圓資金用作訓練經費，其後亦會於每月再給予250,000日圓作為經常開支。而另一收入來源是會來自比賽賺取的獎金，數目非常可觀。而所有金錢都是會用在運動員的各項訓練上，如聘得有名「軍醫」及物理治療師，更要付出額外薪金，貴得很，所以一定要精打細算（雖然有「謎之關西佬」借錢給你，但要限10日內還清……）。



訓練有步驟

大家在安排選手每天的訓練內容時，其實是有一定法則。先給予一至兩天「競技訓練」或「補助訓練」後，就需要「休養」一番。一個月內亦要進行「體力測試」，「競技指導研究」不可連續多於3次，否則選手就只會不專心睡覺了。以上述法則為基本，按情況再三作不同編排，自會有所進步。不然運動員在一味催谷之下就只會令體力下降、休息不足，狀態自然欠佳。而過份讚賞或喝罵太多同樣會有不良影響，要小心留意。不妨多聽「軍醫」及物理治療師意見，對選手會有幫助。

教導有良方

在每次訓練期間，身為教練的你都可以向運動員了解近日狀態（調子が聞く），甚至給予讚賞（ほめる）或適度責備一下（しかる），但兩者使用次數均是有限的。曾提及過，過份讚賞或喝罵太多都會有不良影響，當讚賞太多就會令選手自滿而不認真練習；過份喝罵的話又會令選手士氣下降，心裡憂悶而提不起勁，其情緒可從他的面部表情反映出來。所以兩者就要取得平均，有讚有彈，才是對運動員最佳的教導方法。





禁藥之秘技

在每場大型比賽之前，「軍醫」都會詢問是否讓選手服食「違禁藥物」，當服用過後是會令選手催谷至100%以上體能，有超水準表現。但價格會隨著不同賽事而提高，更要逃得過比賽前後的藥物測試，不然一經驗出，定必即時取消參賽資格，立刻GAME OVER！！你又冒得起這個險麼？





各項訓練內容

競技訓練


SPRINT（100m短跑）
價錢：9,300日圓


HURDLE（110m跨欄）
價錢：11,400日圓


HAMMER（擲鏈球）
價錢：12,800日圓

L. JUMP（跳遠）
價錢：9,700日圓


H. JUMP（跳高）
價錢：11,800日圓


T.JUMP（三級跳）
價錢：10,700日圓


模擬練習
價錢：66,000日圓

休養


完全休養（消除疲勞）
價錢：2,000日圓



障害、怪我治療（受傷完全治療）
價錢：8,000日圓


旅行
價錢：70,000日圓

娛樂
價錢：15,000日圓


疲勞回復劑（強制體力回復）
價錢：9,500日圓


營養劑（藥物提昇耐久力）
價錢：18,600日圓

體力測定


身體健康測試（測試選手身體狀況，必須定期進行）
價錢：12,000日圓

補助訓練


起步訓練
價錢：5,800日圓

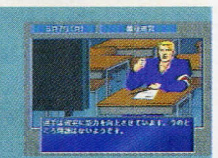

400m長跑（訓練爆發力及耐久力）
價錢：3,300日圓


3,000m長跑（全面提昇耐久力）
價錢：4,100日圓

競技指導研究


集中力訓練
價錢：2,400日圓

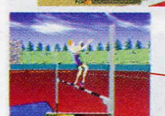

自信及精神力訓練
價錢：3,200日圓


競技研究（各參賽項目知識及技巧提昇）
價錢：32,000日圓

2人同樂「MATCH PLAY」

其實除了1人的育成模式外，另有2人同樂的「MATCH PLAY」對賽模式。而玩法上與1人模式並無太大分別。同樣從四選一運動員，同樣有六個比賽項目選擇，同樣可揀各大賽事場地。而操作方法就可參照下表：




項目	操作
SPRINT（100m短跑）	連按「□／△／○／×」(走)
HURDLE（110m跨欄）	連按「□／△／○／×」(走)，到欄前按「方向鈕」或「L1／L2／R1／R2」任何一鈕（跳）
HAMMER（擲鏈球）	連按「□／△／○／×」(助跑)，再按下「方向鈕」或「L1／L2／R1／R2」任何一鈕（按離手的時間決定角度）
L.JUMP（跳遠）	連按「□／△／○／×」(助跑)，到白界前按「方向鈕」或「L1／L2／R1／R2」任何一鈕（跳）
H.JUMP（跳高）	連按「□／△／○／×」(助跑)，到白界前按「方向鈕」或「L1／L2／R1／R2」任何一鈕（跳）
T.JUMP（三級跳）	連按「□／△／○／×」(助跑)，到白界前按「方向鈕」或「L1／L2／R1／R2」任何一鈕（跳）







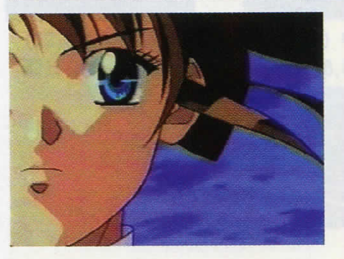
又打得，又睇得的美少女戰士

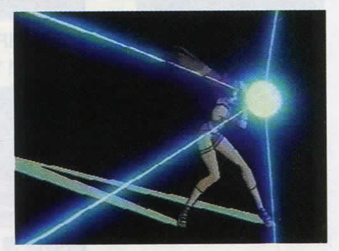
美少女＋格鬥＋育成＝？，將三者本來風馬牛不相及的東西結合，就是這隻《Tactical Fighter》了。玩者主要是將女主角－『瞳』，在3年內訓練成一流的武術格鬥家為目標；當中亦有30種以上的Ending提供玩者欣賞。

SLG　製造商：MEDIA RINGS
MEM　SEGA SATURN





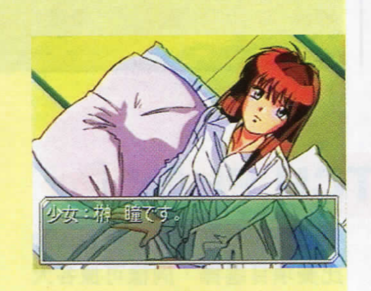




同居！？

玩者所扮演的角色是一位名叫『魁沼直人』的男子。一日，有一位名叫『榊瞳』的15歲少女突然闖入玩者的家求助，原來她就是曾經教過玩者武術的師傅－新進館館長『榊光次郎』的女兒。從對話中得知館長有一日受到死對頭突襲而失蹤，生死未卜，新進館因此亦落入奸人手上，所以只有向玩者求救。為了追查師傅失蹤的直相，以及奪回新進館，瞳決定參加一年一度的「S-グランプリ」暗黑武術比賽，而玩者便負起照顧及訓練瞳的責任，二人的同居關係亦因此展開……

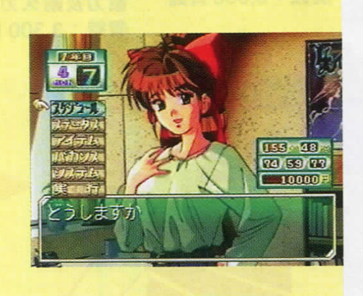




格鬥家之路

玩者需要在三年內將她培育成最強的格鬥家，而遊戲中會以一週的時間為單位，好讓玩者設定一週內的行動。遊戲設有五種行動提供予玩者，包括：訓練、兼職、上課、休息和入門(學習必殺技)，最初開始時各項中的可選擇的行動會較少，不過有更多的行動是會隨著日子的過去而逐漸增加。此外玩者亦需要為瞳設定每一週的食物餐單，但由於大部份的行動都要消費金錢，所以玩者大可以命令瞳去做兼職，除了有助訓練外，更可以維持家計。





訓練

是訓練瞳體能的主要地方，而玩者選擇其一種訓練時，在旁亦會出現其效果予玩者知道。當中藍色代表上昇，紅色則代表下降；另外亦會顯示各樣行動的所需要的金錢消費，若金錢不足的話，就甚麼也做不到了。



兼職

錢雖然不是萬能，但要訓練計劃進行順利，缺少金錢就萬萬不能。另外，兼職除了可以幫補家計之外，更會增加教養魅力和平衡的指數。不過有得必然有失，做兼職亦會令瞳的體能下降，若工作中出現任何差錯，是會大大增加疲勞度的。



■途中或會出現突發事件。

上課

上課是可以增加教養和運氣等指數，但是所需要的金錢亦不少。(怪不得現在的補習老師幾咁好搵！)和其他項目一樣，上課的種類會隨時間而有所增加，到時將總共有10種學科供玩者選擇。



■喂！好留心聽書。

入門

是練習必殺技的地方，當中瞳必須要三次擊敗對手，才可以獲得所屬的必殺技。遊戲初期只有空手道和合氣道，但當瞳學成之後，便會出現其他有趣的必殺技可以學習。



■好好向練習對手學習。

■夏日傾情！

■晚會同遊！



■冬之魅力！



悠長假期！

若果覺得都市的生活過於枯燥乏味，就可以選擇出外旅遊散散心。效果和休息相似，都是可以回復體力，但這裡卻會增加精神力；不過一分錢一分貨，所需的經費是巨大的，而隨著年齡的增長和不同季節下，畫面中的瞳是會有所分別的。

STATUS畫面

當中玩者可以觀看瞳的能力，也可以看對手的能力值，以用來互相比較二人之差距。玩者亦可以利用這裡作為一個參考，從中可知瞳本身能力的不足之處而加以集中訓練，非常有用。



■優點缺點，一目了然。

生活點滴～





■突發事件，陸續有來。

休息

每當瞳發怒以及不適時，那一週的活動便會停止讓她休養生息。另外，若瞳的疲勞度稍高的話，玩者亦可以選休息一項，當中分為自宅休養和エステ二種。前一種免費；後一種是專業按摩，可以回復大量的體力和提升魅力。





■生病了，心情難免不好吧！



■估唔到她有這種興趣。



ITEM

ITEM中有一些是可以增加瞳的能力，而玩者亦藉此與瞳交流感情。另外，玩者亦可以選擇瞳出場的衣著，若選擇得宜或不宜的話，瞳的表情是會出現變化，影響對玩者的好感。



食事

食物對身體是十分之重要，而遊戲中不同的食物都會對瞳的能力帶來不同的影響。但是各種食物都會有不同價格，而遊戲亦將會出現總共18種不同食物供玩者選擇，所以玩者應該量力而為，否則除時會因一時貪食而用光金錢。

戰鬥方法

按B掣是拳，而每一次攻擊得手的話，能源下的必殺技計便會補充，當到達一定的程度，就可以按A掣駛出必殺技。至於受傷和攻擊程度，以及攻守的成敗，乃根據瞳的能力來計算，以顯示訓練得來的成果。



■很厲害的必殺技。



■看波～！



■以奪取冠軍為目標。

依巴拉度～RABYUTA孵街～

PROLOGUE　　原作：井上直久

依巴拉度，是一個被綠原全覆，魔法使們所居住而稱的傳説之國。市場中有着很多奇妙的物品，地上則看守上空中大大小小的浮島，其中RABYUTA在浮游着……

這是能放出紅色光輝的礦石（低級SHINSESUTA），通過時空之圳，落於無機化學的大都會中……

數年後的近未來，日本的都市環境持續惡化，街角裏的綠茵已消失得無影無踪。在大型集體住宅區其中一個房間裏，有着一位自少便以栽培植物為興趣的少年，利用家中作花園，除了學校以外的事，便埋頭於植物當中。但在偶然的情之下，發現一本由亡祖父所遺的不明書籍，當中更記載稱之為依巴拉度的架空世界，因而令少年的命運有很着大改變……

AVG	製造商：SYSTEM SACOM	發售日：發售中（10月16日）
MEM	價格：5800日圓	記憶：3 BLOCK

PlayStation



遊戲目的

出乎意外地令主角來到謎之世界依巴拉度，然而最終目的便是取得RABYUTA的脱殼返回原來的世界。但初達依巴拉度的主角並未會曉得回去之方法，因此，在依巴拉度的旅途中以尋找事情之始末和真相為目標。





操作方法

方向鍵上	前進
方向鍵下	後退
方向鍵左	左回轉
方向鍵右	右回轉
SELECT 掣	GAME EXIT
START 掣	ITEM WINDOW
□掣	BOOMERANG、掃帚使用
△掣	視點 UP
×掣	視點 DOWN
○掣	ACTION BUTTON（包括開啟門扉、取入ITEM、調查和LEVER SWITCH 開關等）
L1 掣	左平行移動
R1 掣	右平行移動
L2 掣	視點 LOCK
R2 掣	氣力 PARAMETER 表示開關

START 畫面操作

方向掣	游標移動
○掣	決定、實行
×掣	CANNEL
START 掣	START

基本操作

移動

前後步移	方向鍵（上／下）
場合中左右回轉	方向鍵（左／右）



重要操作 1　平行移動

能以L1和R1掣作左右平行移動，對於主角面向回避障礙物的場合非常有效。此外，通常移動並非只限於方向鍵的操作，有時或需併用平行移動作輔助，造出各種流暢的動作。



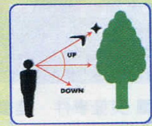
重要操作 2 視點上下移動

按着L2掣，能以△和×掣作視點的上下移動，放開L2掣後，視點便會回到水平方向。然而活用視點的轉向，能找尋不同的ITEM以及遊戲中的提示。



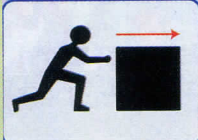
重要操作 3 上下視點與其他動作之組合

在上下視點移動後，再按口掣，能作出自由角度的BOOMERANG和掃帚使用。



重要操作 4　移按

在版面的一部，以按掣面向接觸對像物，利用方向鍵將物件作移動前進。



基本ITEM

嚮導圖
表示版面的位置和取得觀看ITEM WINDOW，而各版面所取得的ITEM，當進入下一個版面後便會自動消



氣力回復 ITEM
取得後能令主角的氣力回復。



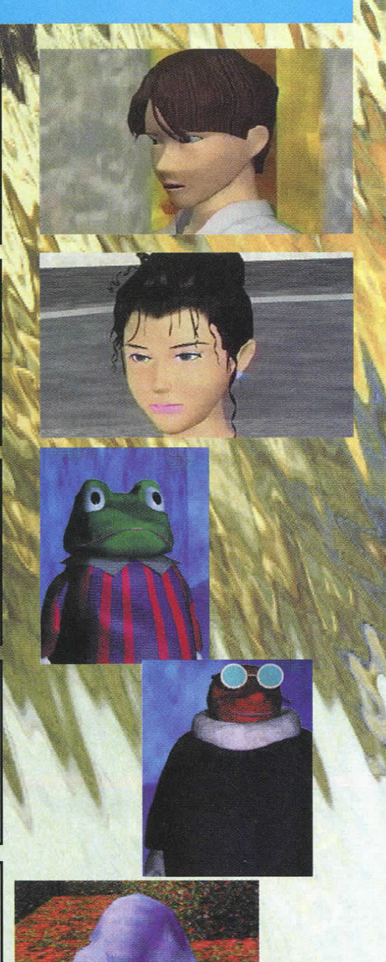
BOOMERANG 回力標
最早期取得的ITEM，與其他ITEM相異，BOOMERANG並不需要開啟ITEM WINDOW而使用。在遊戲畫面中，以口掣固定所需的目標方向投擊便可。



掃帚
進入遊戲版面所使用的道具，基本操作與BOOMERANG相同。



登場角色



玩者・主角
居於集體住宅區都市的十來歲青年，自少便有栽培植物的興趣，在房間中設置植物。

NIINYU
持有位於依巴拉度中央部，由祖父遺留下來的NIINYU店之魔法使。

MEEKINSOO
自稱為魔法使，居住於依巴拉度野原MEEKINSOO池，被伙伴SUKOPPERO稱為KERO（青蛙）。

SUKOPPERO
MEEKINSOO的伙伴，揭掘依巴拉度地下中的秘密通道，亦同樣自稱為魔法使。



殘象
出現於依巴拉度被稱為傳說之動物，但正體仍是一個謎。



黑色 AIRSHIP
在早期於主角面前出現的謎之飛行物體。

其他動物朋友
依巴拉度裏有着不同的動物所居住，牠們能協助主角前進，然而因應每種動物的狀況而作出判斷，解決旅途上的各種障礙。



乘具介紹
在依巴拉度裏，有各着各式各樣的乘具，亦是主角旅程中不可或缺的必需品。



JEEM
依巴拉度裏其中一種交通機關，貌似列車，能懸浮於空中作高速移動。

市電
小型的交通工具，與JEEM同樣能懸浮於空中行走。

MEEKINSOO AIRSHIP
一人乘座的小型飛船。



AIRCRAFT ・ ORNITHOPTER
其中一款一人乘座的飛行機。



新 GAME

疑似似真的月之世界

MOON

在一個月黑風高的晚上，一位小孩選了一隻名叫《MOON》的RPG來消磨他晚上的時間。經過多日的苦戰，這晚他的勇者終於要和惡龍一決雌雄了，就在他將要把惡龍征法之時，他的GAME STATION突然發生了暴走慘事，掃興的他唯有上狀就寢。不久，本已關了電源的電視莫名奇妙地開動，小孩好奇地趨前察看，卻被吸進遊戲的世界之中…。

RPG	製造商：ASCII	發售日期：發售中
MEM	售價：5800日元	容量：1 BLOCK

PlayStation

（PlayStation版）的系統解說

操作解說

L1／R1：	MD PROGRAM 的轉曲
十字鍵：	浮標和角色的移動
START：	暫停／開始遊戲
□：	呼出 ITEM BAR
△：	呼出 MENU 畫面
○：	決定／調查／會話／SOUL CATCH 等

關於主角頭上和物件上的符號

對話符號：出現在主角的頭上，能對話的時候出現

？號：出現在主角的頭上，能調查的時候出現

骷髏骨：出現在亡骸的頭上，能打開ANIMAL FILE的時候出現

CATCH MARK（拳頭）：接近亡魂的時候才出現，此時按○可捕捉靈魂

錢袋：捕捉靈魂後，「UFO章魚」就會收回復活了的亡骸，並且會留下贈禮的錢袋

MOON（GAME STATION版）的內容

被稱為龍之城的魔城在一晚之間屹立於某個前人未踏的奇峰上，山頂附近形成了數十億年風雪的奇跡，那是鉤十字狀的巨大岩裂。由於月之神聖共振光被人民的邪惡意識所歪曲，巨大岩裂中心部分產生了絕對暗黑點。絕對暗黑點的存在令神聖脈沖和邪惡脈沖產生了波動變換。更進一步的扭轉歪曲闇與黑暗形成過程中，波動被物質化而轉生為邪惡的黑龍生命體。根據三大古文書之一的四界文書第五章六節的表波動文字記載：「神聖勇者將臨於邪界之龍現身之時」，民眾皆持有這個信仰而祈求勇者的降臨。

勇者這天受國王之命去剷除邪惡魔龍，他一出宮殿即遇見一條擋路的狗，勇者一刀就收拾了牠。離開城鎮前記得入酒吧（？）在櫃內取得傳說的防具。

解除封印的人：勇者一路沿南行，在一道狹窄的通路中碰到一隻近乎打不死的粘液怪，他一氣之下使出神之雷，粘液怪迅即變成燒蜜糖一堆。來到一處山谷狹道，勇者感到邪惡的波動，他決定裝備傳說防具，一瞬間在他面前出現了一條彩虹，而邪惡的波動亦隨即消失。

被襲之村：勇者來到一條村落，發現一位弱質纖纖的女孩被一隻大牛龜欺凌。勇者當即上前拔刀相助，大牛龜雖會分裂變身等特技卻不敵勇者的會心一擊。

龍之城的決戰：勇者乘上了飛船來到龍之城，碰上了守門口的「六面獸」，用流星雨魔法即可輕易解決。來到龍城的中心部，終於給他找到了惡龍，他每一擊都給惡龍最大的傷害，不過遊戲才剛剛開始…。



■《MOON》(GAME STATION版)的標題畫面



捕捉靈魂之後，或者完成某些任務後，玩者就可以得到「LOVE」（以紅心表示）。得到LOVE之後上床就寢時，在夢中出現女王時，她就會跟主角清算LOVE。當LOVE儲至一定量後，主角就會升級，升級後他的行動時間就會增加。



■她是夢之女王

ACTION LIMIT

玩者的行動是有限制時間的，ACTION LIMIT變成零之時正是GAME OVER之時，這時就要由最後SAVE的地方開始（SAVE是睡眠之後自動實行的）。吃東西可回復一定量的ACTION LIMIT，而睡眠則可作全回復。

玩者可看畫面左上角的時針而知道自己所剩下的ACTION LIMIT，以順時針計起，一日可分為上午、下午、夜和深夜四部份（=實際時間的約320秒）。中間的圖案顯示現在是星期幾（影響人物的出現地點）。外圍的紅色三角形（白色三角形表示玩者還有一日或以上的時間）顯示玩者的ACTION LIMIT幾時才變成零，內圍的指標則指示現在的時間。當紅色三角形閃滅時（主角的行動會減慢）玩者應盡快回復自己的ACTION LIMIT。


■三日月之日（星期一）


■焚火之日（星期二）


■淚之日（星期三）


■木葉之日（星期四）


■金錢之日（星期五）


■山彥之日（星期六）

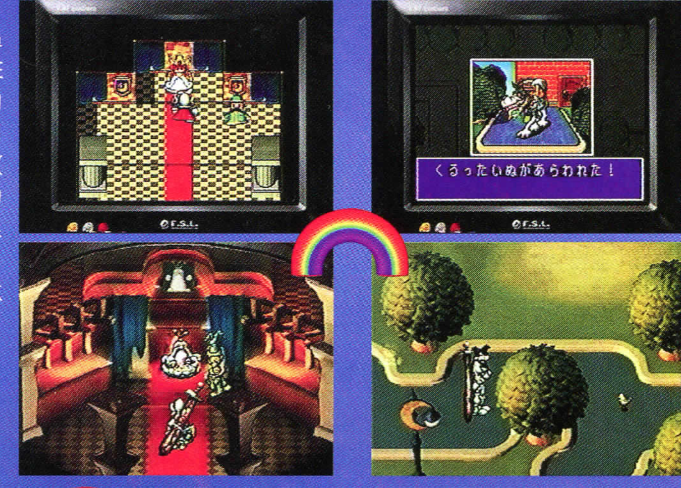

■太陽之日（星期日）



MOON（PlayStation 版）的序章內容

婆婆之家

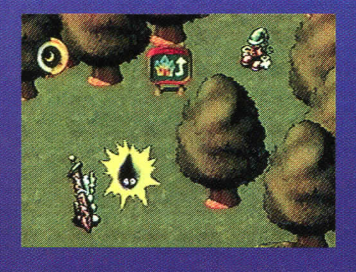
一開始主角(被吸入遊戲世界的小孩)會變成半透明，首先追住勇者進入皇宮內的謁見間，會發生《MOON》(GAME STATION版)最起首的劇情。出了皇宮後主角會見到勇者追打狗隻的幕，聽過噴水池附近的人說話後就可以出城。向西北行會見到婆婆的家，不知何解她會見到主角，並誤認主角就是自己的孫兒(其實她孫兒早已死去[?]，但奇在她說出的名字跟玩者最初輸入的名字是一樣的)，她會留主角在此睡一晚。翌朝她給主角穿上她孫兒的服裝，這樣主角就能跟大家説話。她並會給主角一袋手製的曲奇(每日一袋，免費，但一定要先跟她對話)，另外玩者也不要忘記在此拿取婆婆的相片，而桌面的地圖會顯示玩者到過的地方。回到城中走到酒吧的門外，會被剛剛取得傳説裝備的勇者撞倒。



動物愛護者姆芝史樂

尾隨急步而去的勇者，會在城外見到勇者殘殺粘液怪一隻，當要跟着他往彩虹之路行時突然被一名怪老頭叫住。怪老頭叫姆芝史樂，是謎之動物愛護家，跟他談話之間又見勇者返轉頭劈死一隻夜行蝙蝠。姆芝史樂對勇者此等濫殺小動物以提升自己等級的行為極表概嘆，如果主角覺得被斬死的可愛小動物很可憐的話，姆芝史樂就會將一件有意義的任務交給主角。老頭會給主角一本ANIMAL FILE，只要走近屍體旁按○就能打開FILE，如見到動物的亡魂就走近按○捕捉，捕捉後自然會有一艘UFO飛來帶走復活了的動物。知道這些事後應該是主角的休息時間了。





為了通過彩虹之路

要到博士的研究所，必先要通過彩虹之路。彩虹之路上有三舊很怕醜的岩石(有眼的)，其中兩舊只要主角不斷摸它即會自動行開。通過第二舊岩石後主角會見到一部有「漏斗」的機器，只要依彩虹色的順序按動按鈕…。在這兒待到夜間，會見到婆婆家的狗沿着某條特定路線走過。劇情關係，玩者必須要跟着牠，但牠走得實在太快，以正常速度根本沒可能跟得上，所以要先知道牠行經路線。牠會在兩棵樹的樹幹下撒尿，就在第二棵樹下等牠吧！跟着牠果然有着數，玩者會發現那狗的隱藏之家。除了右上兩條屍身外，主角在狗洞內也找到不多寶物。





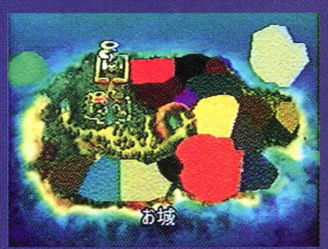
和國王的會談

城內有各種各樣的情報，黃昏前在公園或者噴水池前會見到一隻有智慧，可親的鳥，牠會要主角去見國王。待下午國王回到謁見間時跟他說話，他會給主角一張自己的名片。回去找那隻鳥，遞上(USE)名片後牠會發現名片背面寫上國王隱藏的訊息，內容是叫主角入夜後到他的房間有秘密的話要談。主角如言的來到國王的房間(入來前請先升升級或多備食物)，見他晝晝入晒神，對主角不瞅不睬，即向他遞上名片才能跟他對話。原來國王有一個計劃叫「登月PROJECT」，他跟希佳博士共同開發月面調查船，但最近他們的聯絡突然失去。國王便交了一封信托主角為他將信送到博士的研究所。

主角之家

這時主角應可經東面的出口通過彩虹之路了。出口外是個不同的世界，前面有一間屋，屋前站着一位名叫列格的傢伙，跟他談話並按本意回答問題，他就會送了這間屋給主角住。這裡有休息的地方，有地圖看，有電視看，開電視看玩者可確認自己以往的功績。

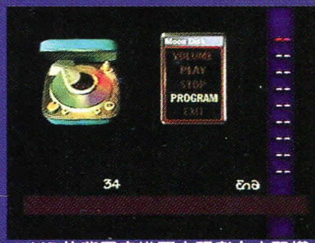
■什麼電視台的內容呢？



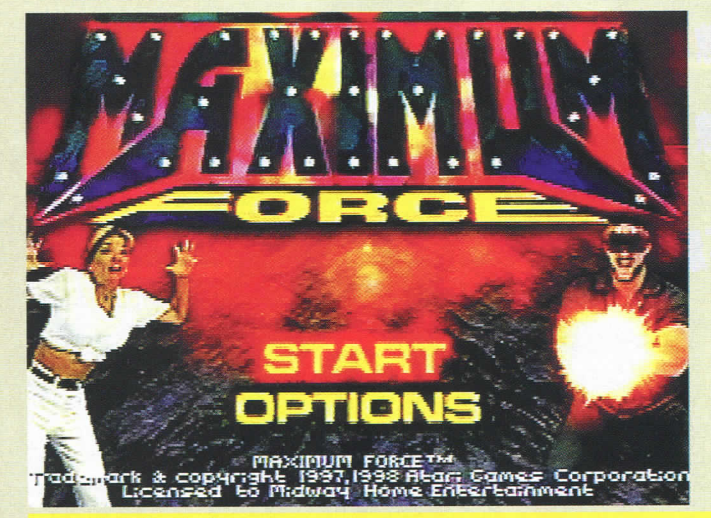
■此乃地圖



■道具的運用比一般RPG更為重要



■MD的背景音樂可由玩者自由配搭



MAXIMUM FORCE

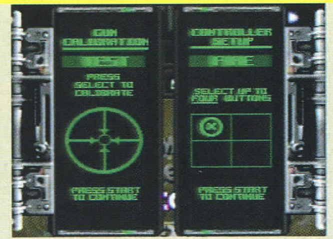
循環不息……循環不息……



2P STG
製造商：ATARI 容量：CD-ROM
備註：對應光線鎗

選擇任務


■任務三只在完成任務一和任務二後出現


■光線鎗調整及按鍵選擇畫面


■任務開始時會有一段CG開場畫面

這是移植自業務用版本的鎗擊遊戲，其最大特色除了擊中特定物件進入隱藏關外，便是沒有BOSS，遊戲亦沒有ENDING，只要還有CREDITS便可以繼續挑戰其它版面（任務），無休止地玩下去……

MISSION 1 EASTER ISLAND

任務內容：破壞小島上的秘密武器工場


■剛開始時敵人的攻擊不甚猛烈


■小心人質！車可擊毀取分


■在左面的美女出現後，右面便會出現一個很近的敵人，小心！

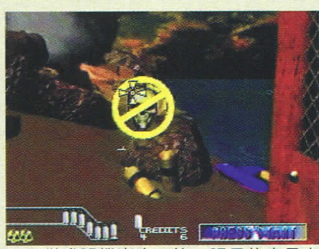
STAGE 1：貨輪上


■單打時不要勉強打直昇機，截下飛彈便可


■上水後……

STAGE 2：利用水底電單車潛入小島


■跟着便要對付海面上的敵人


■剛從升降機出來，第一眼見的竟是人質！中計了！

STAGE 3：地下秘密武器工場


■如擊中下水後中央的水雷，便可進入獎分版


■！這對男女在攪甚麼？！


■如能全滅水草下的氣筒，便可進入另一獎分版


■看到直昇機，過版了！



MISSION 2 WORLD CITY BANK

任務內容：阻止恐怖份子搶劫銀行


■正門，已被佔據了


■打破那五張街招便可進入隱藏獎分版


■進入大樓後，大堂中有POWER UP

STAGE 1：WORLD CITY BANK外廣場

STAGE 2：銀行大樓內部

STAGE 3：銀行大樓頂樓及天台

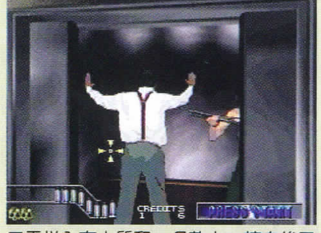

■很易給這個人質「陰」到！



■又有POWER UP啦！


■擊倒左面的敵人後小心「順手」殺掉右面的兩個人質！


■不要「掃到」右面在地上爬行的二人


■電梯內有人質和一名敵人，轉身後又有二名敵人


■上到天台了！


■又要打直昇機……不，只需射飛彈


■在火海中小心殺錯良民啊！



MISSION 3 JUNGLE CARTEL

任務內容：摧毀南美森林內的洗腦物質製造基地

■一開場會跌進森林中


■進入敵人營房


■嘩，婆婆，不要擋着啊！

STAGE 1：森林中

STAGE 2：洗腦物質製造基地

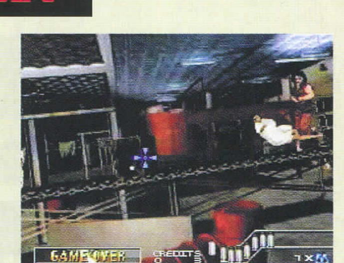


■中段會駕車追逐



■進入工場前有「孖生姊妹」！


■很易打中這突然撲出的人質

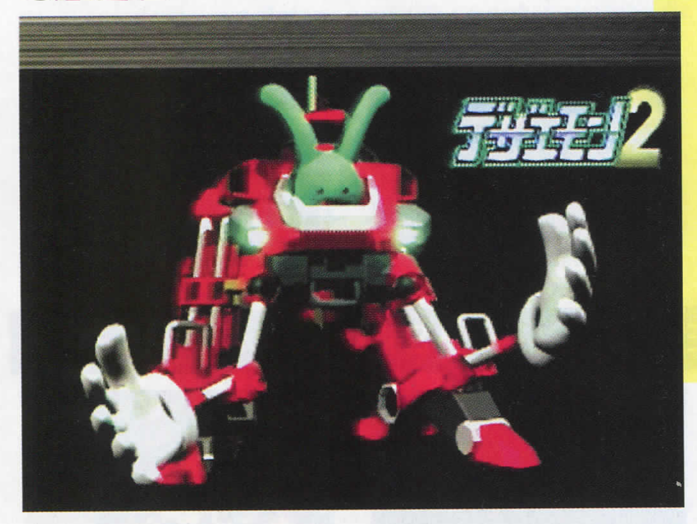

■這個敵人和人質很接近！


■後段敵人攻勢愈來愈凌厲


■管道盡頭有敵人！


■不要「靠害」啊！


■最後了！任務完成！



設計衛門2

朋友，你喜歡設計遊戲嗎？

ETC	製造商：Athena	容量：CD-ROM
2P MEM	售價：5800日圓	備註：對應滑鼠
SEGA SATURN		

簡易射擊遊戲製作軟件系列《設計衛門》的最新作終於登陸在SS之上了！憑着SS記憶系統的優點，這隻《2》的同時表示色數不但增至256色，還可用來製作橫向射擊遊戲（但不能一版直一版橫），而可供使用的特殊效果，功能和創作自由度都比以前大幅強化了！（不過也因此必須使用POWER MEMORY作儲存才行，因它的「最低消費」是1500記憶單位！）日本方面更舉辦了有關的大賽（詳見下文），有興趣者不妨試試，但成功與否可不敢保證……



■範本遊戲1：BIO METAL GUST（橫向）



■範本遊戲2：RAMSIE（直向）



■範本遊戲3：DAIOH P！（直向）

「《設計衛門2》射擊遊戲設計大賽」獎金是100萬日圓！

◆參加辦法：將以《設計衛門2》設計出來的作品以VHS錄影帶錄下，連同設定資料，遊戲背景等以郵寄方式送到下列地址：〒160東京都新宿区坂町28-6株式会社アテナ広報室デザ2コンテスト係（此階段無需郵寄POWER MEMORY）電話03-5379-4131

◆錄影帶上必須附有作品名稱、住址、姓名、年齡、職業和電話號碼。參賽作品數量不限，但必須註名全部的作品名和總數。

◆資格：職業、年齡、國藉不限，只要是使用《設計衛門2》便可。

◆入選者將會有專人通知

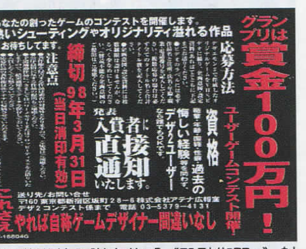
◆侵犯他人版權之參賽作品將不會受理

◆入圍作品將要求借出POWER MEMORY或FLOPPY DISK，在公佈結果前請保留有關作品資料及記憶

◆作品的版權將歸（株）アテナ所有

◆入圍作品的POWER MEMORY或FLOPPY DISK將不會退還

譯者註：此比賽由日本（株）アテナ所主辦，有關事宜和遊戲誌完全無關



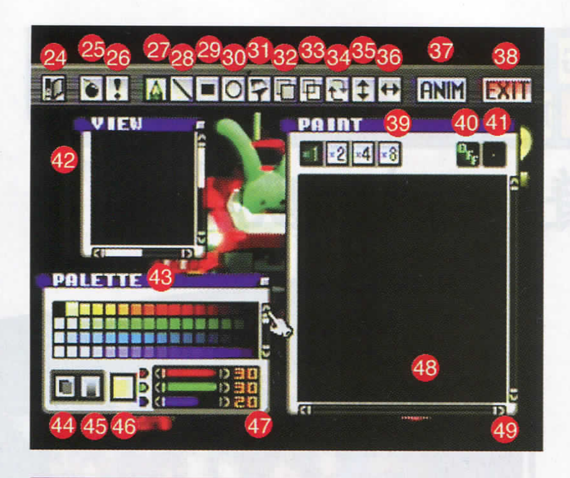
■原裝遊戲內附有的「《設計衛門2》射擊遊戲設計大賽」宣傳單張



畫面解說

主選單

1.讀入範本遊戲1：BIO METAL GUST
2.讀入範本遊戲2：RAMSIE
3.讀入範本遊戲3：DAIOH P！
*未儲存的製作資料會被洗去
4. 讀入原創遊戲（須先在OPTION LOADING）
5.進入GRAPHIC設計模式
6.進入遊戲組合模式
7.進入音樂及音效創作模式
8.進入多邊形製作模式





GRAPHIC 設計模式

24.將現在的圖像資料記錄到儲存區MEMORY ARER
25.清除現在的圖像資料
26.回復完狀UNDO（只能回復上一個步驟）
27.畫筆
28.畫線工具
29.畫方格工具
30.畫圓工具
31.填充工具
32.複製（連透明部份）
33.複製（不連透明部份）
34.將圖像旋轉90度
35.將圖像左右反轉
36.將圖像上下反轉
37.進入動畫設定畫面
38.結束設計回到前畫面
39.將現在的圖像放大（×4~×8）
40.格線和DOT的開關
41.現在的「畫筆」粗幼度
42.映像縮圖
43.色盤
44.複製顏色
45.漸變色製作
46.現在使用中的顏色
47.三原色調色板
48.繪圖區
49.捲軸

角色設定畫面

9.角色大小
10.結束設計回到前畫面
11.設定角色的移動
12.設定火力
13.擊毀後設定按鈕
14.耐久力的設定（強8→弱1）
15.分數
16.動畫設定
17.特殊效果
18.測試
19.設定擊毀後
20.設定爆炸效果
21.設定誘爆或子母機
22.誘爆或子母機
23.誘爆或子母機的大小

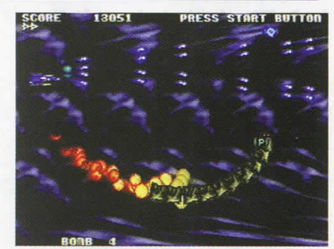
新加的功能！



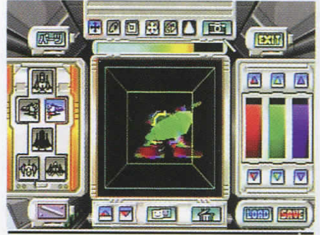


■可設定為「擊倒敵人A之後，會出現敵人B」造出「擊毀母船後有艦載機出現」的效果





■亦可設定「擊倒敵人A之後，敵人B會一同爆炸」造出「打爆蛇頭，蛇身一齊爆」的效果



■3D的「大砲青蛙」



■轉化成平面……

3D 多邊形效果

《設計衛門2》的新增功能「3D」，可利用3D多邊形配件組合成各種東西，在「2D化」後作為零件使用，造出「擬似3D」的效果。在設定時3D多邊形配件可在容量限制下自由組合，改變光源和方向／大小，但在2D化後就不能再改，而除了角色之外，背景、BOSS和ITEM都可以這方式製作，這樣便可設計出一個完全「擬似3D」的射擊遊戲。



■可變成第二形態！



■可造出被擊墜的效果！



■設定可破壞的附屬配件！

BOSS 的新增效果！

在這裏可設定BOSS有其他可破壞的附屬配件，受到一定損害後會變成第二個形態，或是改變攻擊和行動方式等等，此外還追加了出場和戰敗後的畫面效果，例如「從水底浮上」或「被擊墜後爆炸」！







4人同遊，齊齊打怪獸！





在姆比尼斯亞(**ムーブレシア**)大陸北方，有着一片被喚作科尼斯亞(**フォレシア**)的遼闊土地；而在遙遠的古代，憑着強大魔導力量而發展出高度文明的這塊土地，最後也由於魔導力量的「暴走」而步上滅亡之路……如今在這裏沈睡着的，除了數之不盡的魔獸之外，就只有前人遺留下來的堆積如山財寶；然而來到這片"禁斷之地"上的冒險者們，在他們的旅途上所追求得到的是夢，還是絕望呢？




■充滿中世紀氣息的城市


■傳統膠片動畫


■CG動畫

《Blaze & Blade》(簡稱B&B)有着精美華麗的開場畫面OPENING和完結畫面ENDING，特別是開場畫面利用了CG畫面和傳統膠片動畫兩種截然不同的手法去交代冒險舞台和故事背景。

變化多端的角色創作系統！可能性無限大的組合！

《B&B》是以玩者作主角的RPG，角色可從八種種族（職業）中作選擇，其中除了守護屬性等7項能力值之外，名字、性別和性格以至他（她）的言談等可自由設定！創作一個充滿代入感和個性的角色出來吧！

■プリースト PIRST 使用治療魔法的神官

■シーフTHIEF 開鎖的專家、神偷

■エルフELF 精靈，能使劍和施放魔法的萬用型角色

■フェアリー FAIRY小妖精，唯一能在空中飛行的角色

■ウィザード WIZARD魔導士，攻擊魔法的能手

■ハンター HUNTER獵人，使用弓箭的戰士

■ファイター FIGHTER戰士，近距離戰的專家

■ドワーフ DRAWF矮人，特徵是擁有強韌的肉體和攻擊力

MULTI SESSION SYSTEM「M.S.S.」





這個遊戲的特徵除了「多人同時玩」外，還可利用「M.S.S.」進行和志同道合互相交換資料、人物和ITEM道具這些行動！這個系統可說活用了PlayStation的特長呢！

■例：重視攻擊力的A隊在冒險後半陷入苦戰，可向重視防禦的B隊以ELF換來PIRST渡過難關。



PARAPPA THE RAPPER

人氣角色再次登場！

首先請大家不要喝倒采，因為大家都知道《PARAPPA THE RAPPER》已是去年12月所推出的作品，現在又不是介紹新續編，為何舊事重提？不錯，今日為大家介紹的的而且確不是該遊戲的新續編，但也不是舊事重提，而是介紹該遊戲的最新版本《PARAPPA THE RAPPER》。



遊戲內容

在去年推出的《PARAPPA THE RAPPER》，除了獲得外間不俗的評價之外，更進佔今年上半年PlayStation十大暢銷遊戲的第四位，銷量超過55萬隻，對於新類型遊戲而言，成績已可謂相當驕人。此外，其遊戲中的角色亦被製成各式各樣的副產品，頗為深受女性們的愛戴，到底該遊戲和其色角究竟有什麼獨特之處？

其實，《PARAPPA THE RAPPER》的遊戲玩法本身很簡單，通過故事，利用「RAP TALK」的形式來穿插間場，玩者則需要於RAP TALK當中，依照導師指示，跟隨節奏按擊，對於玩者的節奏感要求很高，並非看似般那麼簡單，因而使遊戲更為有趣。











新版特色

七種語言字幕

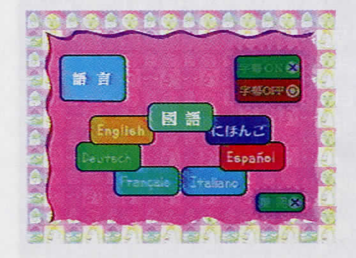
遊戲的新追加系統之一，強化遊戲的性質。在舊版當中，對像方面較為適合懂日語和外語的玩者，令很多人亦望而卻步。但經改良後的新版本，則備有七種語言字幕供選擇，就算遇着不懂的對白，也能利用字幕了解故事的進行。

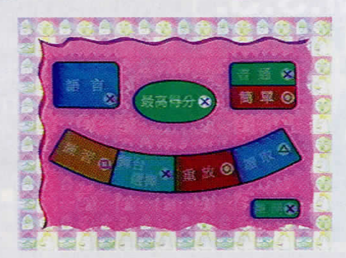
禁無斷轉載PROTEST SYSTEM

於遊戲開發中，除了針對系統的改良之外，亦為防止嚴重的盜版行徑，作出遊戲的改良和修改，經測試後有着顯著的效果，令盜版成功率減至最低。此外，遊戲還有許多新加進的元素，但至於是什麼？則請大家留意日後的續報！















新！新作！新心得！

對「電鐵」擁躉來説，遊戲的玩法相信都非常熟悉了。同樣是鬥快到達目的地，抵步後再往下一站進發，於有限年數內爭名奪利，最終成為有財有勢NO.1超級富豪，有如玩「大富翁」一樣。而新作改變甚多，一切都是新，不過遊戲的主人翁「桃太郎」就永遠不變，這個大家可以放心。而以下的心得，希望對各位都可有所幫助。

MPLY TAB MEM

製造商：HUDSON　發售日：9月25日
價格：6800日圓

SEGA SATURN











寶！寶！寶！

今集中各款卡片（現稱為「お札」）功能依然強大，例如：「お馬のお札」可擲4粒骰、「おならのお札」即時吹走任何對手、「徳政令のお札」全部玩者0負債、「うんちのお札」擊暈大魔王等等。而抽到以下者記緊在適當時使用，有助逆轉形勢：「座敷童子のお札」可令自己獨佔的地方升值一段；「天の川のお札」可以坐牛車經天川直達目的地；「天下御免のお札」是當到達目的地後可擁有當地最高價的一件物業……全套125款，總之太多不能盡錄。





賺！賺！賺！

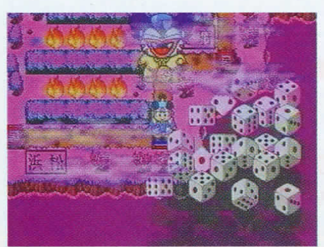
《桃太郎道中記》有極多賺大錢的「新地帶」，其中必買推介分別為：例如倉敷的「桃太郎玩具店」、松代的「ソバ屋」（1000萬）、神居古潭的唐太玉（4億兩）與樺太均有的「エゾ錦工房」（10億兩）、高砂的「南國はたご屋」（10億兩）、琉球島及龍宮（1000萬～20億兩）等等，全部100%收益。而龍宮更有200%收益的「玉手箱店」，只此一家要緊記。還有在遊戲第八年之後，秋田附近山中會有「油田」出售，價格2億兩，同樣100%收益。如能獨佔，收入一定有保証。

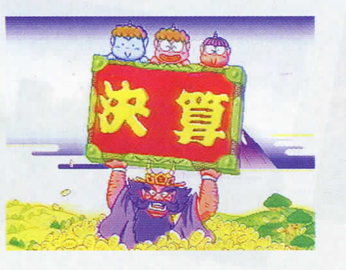




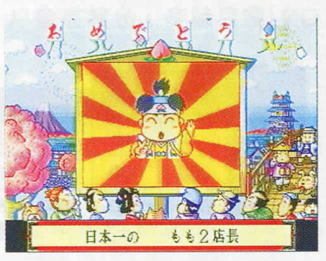
危！危！危！

遊戲中最大危機莫過如貧窮神及大魔王的探訪，其實有四大方法是可以應付得來的。第一：使出「お馬のお札」擲出4骰大逃亡，但要對付大魔王就似乎……；第二：用「おならのお札」大風吹出畫面外，失敗率1/4；第三：使用「うんちのお札」擊暈大魔王，可維持4～5個月；第四：若是閣下早已負債累累，只要等到貧窮神及大魔王一離開，就使出「徳政令のお札」，負債自然一掃光，不過連同其他遊戲玩者一同受惠，你又制唔制？













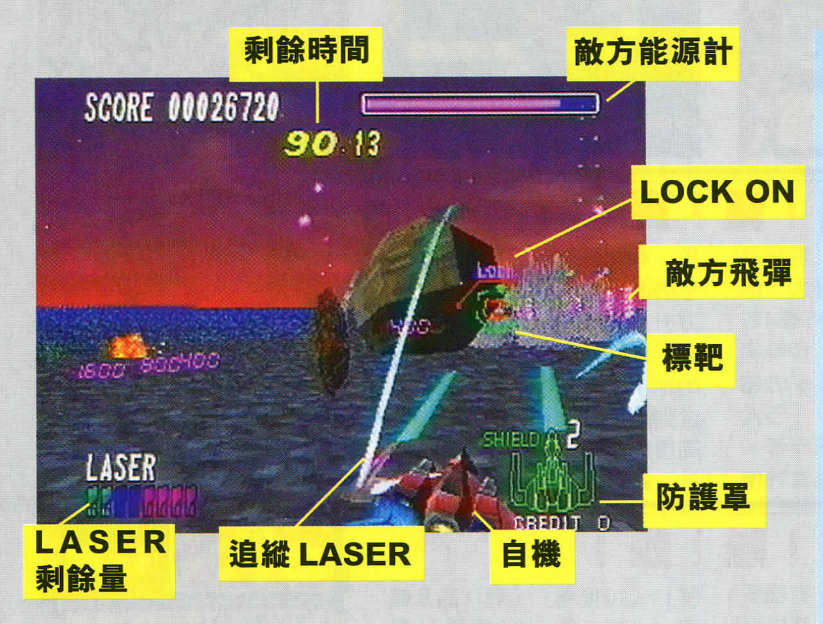
G-VECTOR

OPERATION "G-VECTOR"

Now ,you get into the fighter ,and take all this place.
You are our last hope ,the fates of the earth rest on your shoulders.
Your sally has began ,but nobody knows,
Which is brought the destruction or maintaining from the sally.

STG 製造商：SOFT OFFICE 發售日：9月16日
價格：5800日圓
MEM
SEGA SATURN

HOW TO PLAY



普通攻擊
按「A」或「C」可隨處發射，近距離作戰最為適合。「A」為單發、「C」為連射

追縱 LASER
當LOCK ON目標後按「B」就會發射追縱LASER擊落敵機。同時LOCK ON數目越多，分數越高，

LOCK ON
鎖定目標攻擊，最多可同時「LOCK ON」8個目標

LASER 剩餘量
綠色方格表示仍可發射追縱LASER之剩餘量

敵方能源計
各版BOSS的能源計，出場時會同步顯示

剩餘時間
與BOSS對戰的剩餘時間，如未能於限時內擊毀，BOSS就會逃走，但仍然可以過關

敵方飛彈
自機不幸被敵方飛彈擊中時，防護罩數目就會減「1」

防護罩
當受襲而令防護罩數字變為「0」時，自機就會爆炸，遊戲亦同時GAME OVER

SCORE UP POINT

《G-VECTOR》其系統本身雖與其他同類型遊戲並無太大的分別，不過在分數的計算上，仍有其獨特之處。在使用「LOCK ON」鎖定目標攻擊，同時成功「LOCK ON」數目越多，分數亦會以倍增計算。例如鎖定第一機為200點，第二機就為200×2＝400點，第三機就為200×4＝800點。倘若鎖定的目標中有300點的敵機，分數變化就會更大。詳列如下：

LOCK-ON SCORE

	1	2	3	4	5	6	7	8
倍率	x1	x2	x4	x8	x16	x32	x64	x128
SCORE 200	200	400	800	1600	3200	6400	12800	25600
SCORE 300	300	600	1200	2400	4800	9600	19200	38400







遊戲特色

《CU-ON-PA》是現今擁有的新類型ACTION PUZZLE GAME，STAGE是由很多細小的PANEL所組成，版面上有着單色的COLOUR PANEL和持有6種顏色的CUBE，法則便是以COLOUR CUBE之回轉移動，配對CUBE和PANEL（COLOUR PANEL與CLEAR PANEL）上面的顏色，消除各STAGE中畫面上的PANEL（鑲板），因而比普通PUZZLE GAME更為着重立體的思考。





操作方法

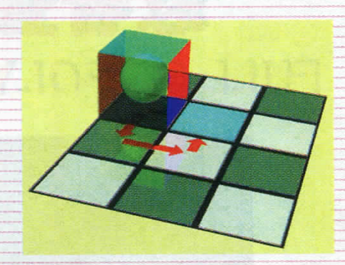
BUTTON	MENU表示中	遊戲進行中
方向鍵	上下項目之選擇和左右STAGE的決定	CUBE上下左右的移動
○掣	決定選擇項目	CUBE跳躍
×掣	取消選擇項目	—
L1·L2·R1·R2掣	—	按着後變換視點
SELECT掣	—	遊戲一時中斷、MENU表示





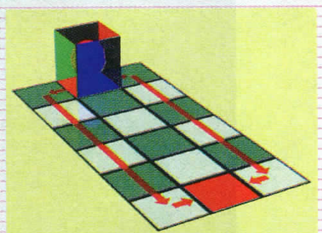
定跡 HINT

「コ字返」



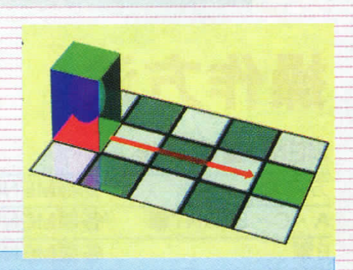
利用CUBE的回轉，上下左右將PANEL和CUBE上面的顏色同時配合。

「ROLLING字返」



以直線進行方式，令與CUBE表面相同顏色的遠距離COLOUR PANEL消除。

「地獄車」



CUBE表面與相同顏色的COLOUR PANEL，以直線四格距離PANEL同時消除。

畫面說明



■STAGE CLEAR



■1P SURVIVAL

1）LIFE GAUGE

中心核有着LIFE ENERGIE的COLOUR PANEL

2）CLEAR PANEL

與LIFE GAUGE同樣，中心核有着LIFE ENERGIE的COLOUR PANEL，消除後能回復LIFE GAUGE。

3）THUNDER PANEL

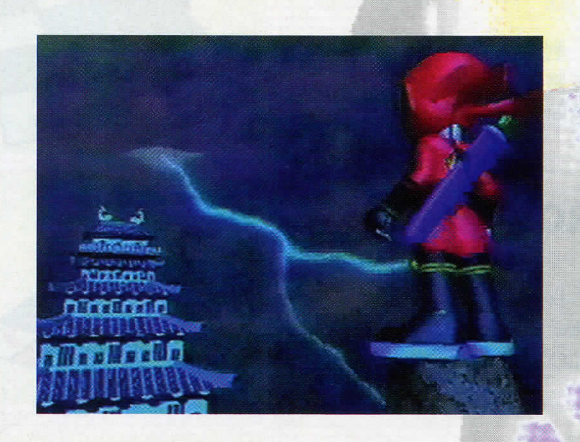
消除COLOUR PANEL後，該位置便會出現THUNDER PANEL，CUBE不能以回轉移動配對顏色將之消去。反之，將CLEAR PANEL消除，相同顏色的THUNDER PANEL便會爆發，影嚮周圍和鄰近的COLOUR PANEL與CLEAR PANEL消除，利用這點達到連鎖之效果。

4）COLOUR POWER

在SURVIVAL中，消除COLOUR PANEL後便能取得COLOUR POWER，以正比而相對增加，最多取得十個。反之，放置顏色相違的COLOUR PANEL，則會減去玩者的COLOUR POWER。然而COLOUR POWER有着衡量LIFE GAUGE回復的比例。

忍者查查丸君～鬼斬忍法帖・金～

FULL 3D POLYGON的查查丸君於SEGASATURN上堂堂登場！



舊世代家傳戶曉的動作遊戲系列《忍者查查丸君》，以簡單而有趣的遊戲形式，獲得外間不俗的評價。早陣子，曾於次世代PlayStation以FULL 3D POLYGON表現的《忍者查查丸君～鬼斬忍法帖・金～》移植至SEGASATURN之上，再讓大家一同走進查查丸君的冒險世界。



ACT　MEM
製造商：JALECO　價格：5800日圓
發售日：發售中（10月9日）
SEGA SATURN

操作方法

MENU畫面操作

方向掣	各種MENU的選擇
A、C、START掣	各種MENU的決定
B掣	各種MENU的取消

遊戲中操作

方向掣	查查丸君的上下左右移動
A掣	使用忍法
B掣	攻擊，投擊手裏劍和刀舞時使用
C掣	JUMP跳躍，亦能利用牆壁使出二段跳躍
L・R掣	查查丸君所面方向之改變
START掣	暫停









初代查查君STAGE操作

方向掣	查查丸君的左右移動
B掣	投擊手裏劍
C掣	JUMP跳躍

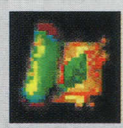
ITEM介紹

以下便是增強查查丸君攻擊的ITEM



攻擊ITEM

以下四種便是查查丸君的必殺技忍法「鬼斬忍法」，亦能於查查丸君氣絕中使出的重要忍法。



木葉之舞
◆能儲存
將畫面上的全般敵人，利用風作吹飛攻擊



火焰之術
◆能儲存
將畫面上的全般敵人，利用炎作渦燃盡擊



水龍捲之術
◆能儲存
將畫面上的全般敵人，利用激流作衝擊



GAMAPAKKUN
◆即場使用
查查丸君一定時間內，變身無敵，亦是綠之卷物的鎖匙



SUPER手裏劍
◆即場使用
貫通敵人的手裏劍，比普通手裏劍攻擊力更強



分身之術
◆即場使用
分身後，一定時內，敵人攻擊失效，消失攻擊判定



空蟬之術
◆即場使用
將防御力兩階段提昇，查查丸君身上之顏色亦會有所改變

得分ITEM

若想取高分，又怎能少得「得分ITEM」



金之小判
追加300分



銀之小判
追加100分

招財貓
追加1000分

1UP ITEM



小丸君
增加一個查查丸君

THE LOST WORLD : JURASSIC PARK

相信無人會不認識《侏羅紀公園》這套經典電影，其第二集《迷失世界》亦一早在Playstation上出現，而今次終於移植到Saturn了。玩法和Playstation是完全一樣，另外在Option中有選關模式，難度設定等，以方便玩者。



製造商：SEGA

SEGA SATURN

操作方法

幼龍／速龍

A鍵：飛擒大咬
B鍵：大咬一口
C鍵：跳躍
X鍵：呼叫
Y鍵：退避三舍
Z鍵：食餐勁

HUMAN HUNTER/HUMAN PREY

A鍵：救命索
B鍵：放冷槍
C鍵：跳躍
Y鍵：退避三舍
方向鍵（前）＋Y鍵：轆地沙／飛撲

暴龍

A鍵：飛擒大咬
B鍵：大咬一口
C鍵：跳躍
Y鍵：退避三舍
X&Z鍵：呼叫
方向鍵（前）＋Y鍵：盲鐘鐘，向前衝





■人肉任食。



■姿勢如此自然，值得俾滿分。



■ 有膽來比試，看誰頭夠硬。



■ 來者不拒，但你敢試嗎？

道具全面睇

通用



1-UP
"增"生命。



DNA鍵
秘密道具，用來揭開PASSWORD這般私隱。

恐龍專美



本能
提高25%獸性，增加咬人威力。



本能2
提高100%獸性，應該會一啖一隻。

人類獨食



藥品
回復25%體力。



藥箱
回復100%體力。



機槍
可連射到無彈為止。



火炎發射器
可做出"紅燒恐龍肉"名菜一道，請



光彈
作用就如悟空的"太陽拳"一樣，封殺對手攻勢。

害人終害己武器（只限人類自作孽）



毒氣彈
放出有毒氣體，致人死地於無形。



計時炸彈
需要等等才會工作的懶東西。



榴彈砲
應該可以在恐龍身打出個洞來。

銀河少女警察Re-inforce
絕對不只是育成遊戲



故事始於一個剛從警察培育學園畢業的少女警察蘭迪，且被派到地球加入銀河少女警察，於是她向監護人，亦即她的阿姨辭行。

蘭迪由惑星美斯派到地球，亦正式進入遊戲部分。從這裏開始，遊戲會以像育成遊戲方式進行，蘭迪各方面的狀態都會以分數表達，她做的每件事都可以影響她在某方面的分數。

遊戲以一星期為單位。每星期的開始她可以選擇不同的拍檔，這樣會影響蘭迪在各同事心中的印象分。而在星期日亦可以選擇探訪同事或休息等。

既然是當差，當然少不了警匪的大戰。當遇上罪犯時，遊戲就會進入對戰模式，戰鬥是以戰棋型式進行，用指令控制移動及戰鬥。

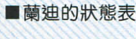
不要以為這遊戲只是將蘭迪養大，在警隊昇官發財便可。其實在過了約一年以後，真正的故事才正式開始。銀河少女警察的周圍會出現越來越多的犯罪組織，另外，在一次的剿滅匪邦亞芝度的行動中，蘭迪救出了一名失憶的少女柏蒂，不過柏蒂卻會為少女警察帶來另一危機……



■玩者的代表，蘭迪



■一直照顧蘭迪，蘭迪的阿姨



■蘭迪的狀態表



■隊中成員對蘭迪的印象分數一覽

■賊邦出現了



■蘭迪的同僚莎盈



■斯莉比是蘭迪的第一位拍檔



■進入戰棋式戰鬥





心跳 Shutter Chance

目標是泳裝照！！

這是個「一鴨兩食」的遊戲，他一方面像泡妞AVG般要去結認女子，另一方面又有可惡的砌圖遊戲迫你玩，輸了又要另結新歡。





在這個遊戲中玩者是飾演周刊的攝影記者雅木瞬介。你的工作自然是要為周刊拍得好的照片，而今次可惡的老總給你的工作是要在十天之內，為雜誌拍攝一輯泳裝照，而且起碼要有五個少女。所以你就要開始去識女仔了。

當然，去訪尋模特兒本身亦非易事，更不能像個色狼般一開始就叫人拍泳裝照，所以玩者須要先為那女孩拍一輯工作服的照片，成功了才開始說服她拍泳裝。不過，這遊戲的該死處就在這　。

每次要拍照之前，不單要經過對答游説，而且還要過「砌圖」這一關。即是説遊戲的流程就是——尋找模特兒——玩砌圖——拍製服照——玩砌圖——拍泳裝照。而兩次玩砌圖隨便一次敗了，也要再去另結新歡，很是麻煩。



■我們的主角雅木瞬介



■人稱「魔鬼如月」的總編輯



■這位是我們的女主角神崎唯



■這位少女是園浦可奈莉

■女教師花葉早苗

玩砌圖

這裏玩砌圖也不是簡單，不單要和對家鬥快，還有對家不時會派出手下來發爛渣，搗亂你的成果，所以也不是易過關的。



■砌圖比賽中，形勢不妙



■勝利了……電腦

拍照

終於來到拍照部分，畫面會變成相機的觀境器樣，跟着漂亮的模特兒就會擺出動人的姿態。這時你要控制構圖及焦點等，拍出最好的照片來。





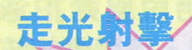
■調清焦點，Take it！



出動！迷你裙女警

好色色迷迷迷你裙

這個遊戲是取材自日本的同名深宵電視節目，是一個鬧劇節目。此遊戲就是以三位主角的香豔為中心，雖然與劇情無關，但是卻同樣的眼睛吃冰淇淋……如果你覺得那三位小姐都算靚的話！



ETC | 製造商：Sada Soft | 售價：4800日元 | SEGA SATURN

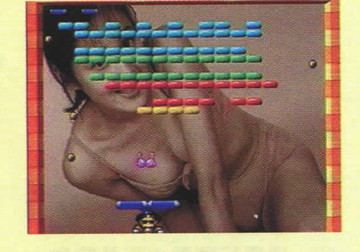
進入遊戲後會分為三部份：

Mini Game

這光碟的真正遊戲部份，這的遊戲其實都很簡單，沒有什麼難度，不過畫面卻很「鬼馬」，而且每個遊戲玩爆的話，也有「特別服務」的畫面。

走光方塊

——最簡單的撞磚遊戲，會有有用或無用的道具掉下來。



走光衰弱

——其實是找相同的遊戲，要在時限內，認出同色的底環相消，直到清版。



鑑識題

——遊戲會先給你一幅「人體近照」，然後要你在三位女子中辯認是那一位的身體部分。



走光快車

——避開路上的障礙物，盡快去到終點。



走光搖擺

——不斷按L及R汽車便會搖晃，使車內的女子走光，要在時限內達到指定的點數便可過關。



走光射擊

——射擊遊戲一個。打掉了中波士，他便會飛到場邊拿走那位女子的一件衣服。



迷你裙問答題

——有關電視劇內的問題，如阿乜水鐘意啲乜乜…總之，包你唔識，撞啦！



Photo Studio

這裏並沒有遊戲，純粹是觀看照片的地方。Making Photo則是片集幕後花絮照片，而Image Photo中的是三位迷你裙小姐的造型照，玩者可分別選擇三位小姐的造型照，每位也有數十幅照片。

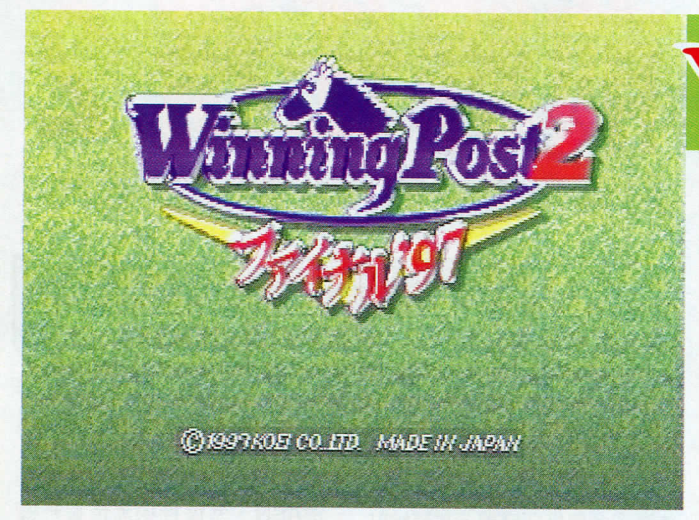


Stuff Roll

這裏有天、有海、有沙灘、有音樂及最重要的工作人員名單，簡單講就是冇嘢睇。







WINNING POST 2

十月，光榮出馬！！

在WINNING POST 3仍未面世前，光榮便推出「2」的增強版，當中固然是加進了馬匹、騎師的最新資料；另外，此集亦加強了對新騎師的培育。日本方面更將於11月舉行比賽，讓各路「馬主」派出其愛駒，爭奪10萬日圓的獎金。



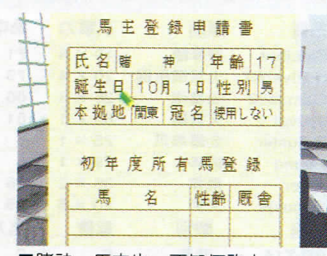
SLG 製造商：KOEI 價格：6800日圓
MEM 記憶：5 BLOCKS
PlayStation

' 1997 KOEI CO.,LTD

最強馬主之道

1. 瞻前顧後，秘書有責

玩者開始遊戲後，首要工作就是要聘請一位秘書協助玩者。工作範圍主要是負責計算每月的收支、馬匹比賽成績報告等，而最初開始買馬的時候，秘書亦會為玩者提供意見；惟秘書的性格亦各有不同，玩者要小心選擇才可。



■賭神，馬主也，不知何許人。

秘書大起底



井坂修三郎　45歲　月薪100萬日圓
人稱「競馬事典」的他，所擁有的豐富賽馬知識，無人能及；加上其人面廣，認識很多馬圈中人(唔知佢會唔會有內幕貼示呢？)。



有馬桜子　24歲　月薪50萬日圓
性格冷靜，常能給馬主一些十分有用的意見；有豐富的馬主秘書經驗，秘書方面的能力是完全不須懷疑的。



宝塚菊夫　25歲　月薪50萬日圓
之前在銀座鞋店工作的關西人；賽馬知識豐富，所提出的意見亦十分獨到。



安田五月　32歲　月薪40萬日圓
曾在和賽馬有關的公司工作，所以對賽馬有不少的認識。



ビル・メッツ　30歲　月薪30萬日圓
一位非常熱愛日本文化的美國人，雖然日本語的程度不高，但選擇馬匹的眼光則十分優秀。



結城江奈　19歲　月薪16萬日圓
高校畢業後，無所事事，只喜歡到處遊玩；而對於賽馬的知識，亦只是「有限公司」。

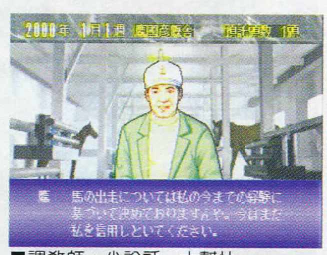
2. 工欲善其事，必先利其器

當秘書協助玩者進行馬主登錄後，跟著便要購買馬匹準備參賽。玩者可以購買四歲或三歲馬，惟最初時玩者的資金不多，故此應該買一些早熟的馬匹。另外，若玩者想買三歲以下的馬匹，便需要等待八月馬市場開放時才可購買。



3. 學習就是生活

一切準備就緒，便要開始進入馬主的生活。最初由於玩者的馬主經驗值不足，所以在訓練馬匹、決定參賽日期、指示騎師戰術的時候，都會由調教師自行決定，待玩者的經驗值到了一定程度，才可加入提出意見。


■調教師：少說話，大幫忙。

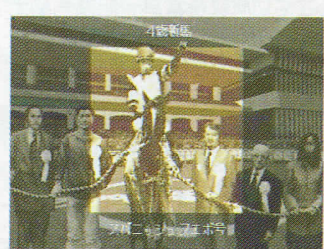
4. 知己知彼，百戰百勝

「新聞」就是玩者的收集情報的地方，其中主要有上週賽事的結果、3-4歲新馬的情報、今週的賽事展望等；另外，亦記載每週馬主和騎師成績的排位，以及勝出馬所屬的牧場排名，十足十一本電子馬經。



5. 決戰之地－競馬場

每週都會有賽事進行，玩者可自行決定觀賞與否；惟若有玩者的馬匹參賽，便一定要到場「督師」至得。當然既然到達馬場，就想必要賭兩手才心息，不過若玩者在馬主登錄時的年齡是未成年的話，便會被拒絕下注的。


■馬運亨通，名利雙收。



FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド

Distributed by Sony Computer Entertainment Inc.
OFFICIAL PRODUCT

前線任務 2

與革命軍沒完沒止的漫長戰鬥

任務執行者：福田

製造商：SQUARE SOFT 售價：468港圜
發售日：發售中 容量：CD-ROM 記憶：2~12 BLOCKS



PlayStation

MISSION 10

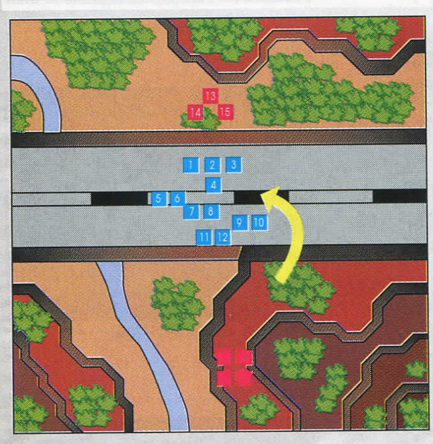
過關條件：VEN被打敗後敵全軍撤退
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,3	AM121M2	坦克	99/65	N	4/3/5/3	近遠距離
2	OSV-13c	四腳機械	224/147	S	9/6/8/11	近遠距離
4	AM121M2	坦克	99/65	N	7/8/6/4	近遠距離
5,6	WarlusM2	WANZER	97/59/59/81	P	5/4/7/4	近距離
7,8	TallDog1	WANZER	91/56/56/76	F	5/4/4/7	近遠距離
9,10	PM102A3	裝甲車	86/48	N	5/4/4/7	遠距離
11,12	VajieM25	WANZER	86/53/53/73	N	4/5/3/3	格鬥

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
13	AAH45d	直升機	145	P	11/7/12/11	近遠距離
14,15	AAH45d	直升機	145	P	6/2/5/8	近遠距離







STORY DIGEST

故事回說ASH等人在OCU軍艦MONT號上，他們正踏入歸國的途中，這時可先透過網絡購買武器部件給各人。在船艙水手MARCO告知剛有來自RIMIAN基地的俘虜到達，ASH心想GRIFF可能是其中一份子，結果在格納庫發現當日一起站崗的士兵AMY，他說GRIFF現在仍滯留於ALORDESH國境應並無大礙，此時一名身穿洋服的戴帽男子出現，問道知否RIMIAN基地內被特別容器載着的是何物，ASH和AMY異口同聲答不知道，那男子不得要領後便離開。回房後JOYCE向ASH提議返回ALORDESH找尋GRIFF，方法是靠擁有駕駛經驗的AMIA利用VTOL戰機飛回那裏，她在二人苦苦哀求下終於答允。到格納庫替WANZER整頓好後可前往甲板準備出發，臨行前那白衣男子再度出現，原來他就是聯合中央情報局（CIU）的特工PIKE，JOYCE得悉喝他馬上離機，可是他卻以持有等同金錢的CLIP CARD來威脅眾人，ASH唯有屈服讓他同行。飛了一會機身因缺乏燃料而要緊急降落，最後順利登陸在ALORDESH沿岸的海灘，ASH決定先到DAUKANDEI去找SARIBASH求援，可是守衛說老闆已到了DIARABA，ASH於是離城前往DIARABA，臨行前可先到東面的OCU俘虜拯救作戰司令部打探情報，在補給站得知GRIFF跟LISA等人離開了司令部。移動途中ASH在橋邊遇到向前推進之VEN的部隊，為阻止他洩露侵攻計劃VEN下令要解決ASH，幸得神秘黑色直升機相助才能脫險。

BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
SinLibra	散彈鎗	10 × 8	71	13	1	9	P	100
H.River40	火焰噴射器	20 × 4	73	14	1	9	F	120
Gemas92	加農砲	26 × 3	66	17	1-2	3	SP	124
Jouvet	火箭砲	62 × 1	61	16	1-2	3	FS	111
B.Buster	金屬拳爪	25 × 1	5	12	1	∞	S	67
Pound	鐵棒	29 × 1	8	15	1	∞	S	91
Adler	飛彈	36 × 2	86	18	4-5	2	FS	158
Regulus	火箭	10 × 8	65	17	2-4	2	FS	137

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T1A	背包	6	0	3	100
AG-640A	背包	12	24	0	207

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM1	BODY	88	145	25	33	46	N	408	——
VajieM25	BODY	86	144	25	30	37	N	428	——
WarlusM2	BODY	97	146	21	34	48	P	437	——
TallDog1	BODY	91	148	28	40	54	F	490	內藏機關鎗
KafirM1	ARM	54	——	20	11	12	N	145	——
VajieM25	ARM	53	——	20	10	10	N	152	——
WarlusM2	ARM	59	——	17	11	12	P	155	——
TallDog1	ARM	56	——	22	24	14	F	190	內藏火箭
KafirM1	LEGS	74	——	23	23	17	N	203	——
VajieM25	LEGS	73	——	23	21	14	N	213	——
WarlusM2	LEGS	81	——	20	24	18	P	217	——
TallDog1	LEGS	76	——	25	26	20	F	243	——

發售電腦晶片：Cilo1（$153）、Delikat1（$153）

BATTLE TACTICS

這關敵方有不少實力強勁的WANZER和坦克等待着玩者，再加上由VEN與另一名司令官所駕駛可作遠距離攻擊的四腳機械，以我軍只得4人來說可算相當難應付，不過在初段時會有3架NPC直升機衝入敵陣，幫手消滅數輛坦克和削去WANZER部份HP，稍為舒緩了後半段戰鬥的壓力。雖然ASH、AMIA和JOYCE並非弱者，可是當面對着平均擁有LV.9~10便顯得無用武之地，因此便要依賴遠距離攻擊極強的PIKE，最好事先替他裝備後備彈倉。若VEN被打敗其部下會無心戀戰紛紛撤退，如想賺經驗值者請先多殺嘍囉。





MISSION 11

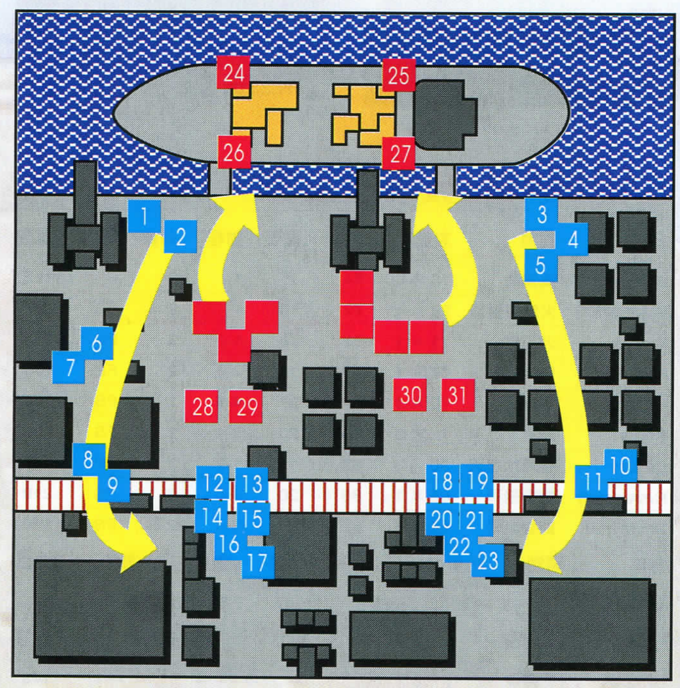
過關條件：VEN被打敗
失敗條件：貨船被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師 LV.	攻擊模式
1,2	FrostM40	WANZER	103/64/64/88	F	5/4/7/4	近距離
3,4,5,6,7	Calm420V	WANZER	110/68/68/94	P	5/7/4/4	格鬥
8,9,10,11,12, 13,14,18,19	BT94M1	坦克	122/87	N	5/4/7/4	近遠距離
15,21	RSV300A	裝甲車	62/36	N	5/4/4/7	遠距離
16	OSV-08b	重型裝甲車	255/168	N	9/6/8/11	近遠距離
17,23	SP10b-F	修理兵	57/48	P	3/3/4/3	近距離
20	PM102A5	裝甲車	98/55	N	3/3/4/3	近距離
22	OSV-08b	重型裝甲車	255/168	N	8/3/9/8	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師 LV.	攻擊模式
24,25,26,27	60mmIAA	砲台	141	N	5/5/5/5	近遠距離
28,30	Giza4G	WANZER	100/62/62/85	N	5/4/6/5	近距離
29	Giza4G	WANZER	100/62/62/85	N	5/4/6/5	格鬥
31	Giza4G	WANZER	100/62/62/85	N	5/4/6/5	全部



STORY DIGEST

擊退VEN的部隊後ASH前往DIARABA去，在街上蹓躂一會找不到SARIBASH的巢穴，於是先到鬥技場和酒吧收集情報，結果得知有一位很喜歡女孩子名叫ROID的人知道BURG SHOMITY的所在，而在酒吧內可取得關於ALORDESH歷史與地理環境等資料的網址。為了得到SARIBASH巢穴的地址於是派AMIA和ROID一戰，解決他並經過一輪游說他終於肯帶ASH去位於碼頭的秘密巢穴。在巢穴內眾人找到LIRA，她說其父現於地下倉庫裏工作，ASH離房到倉庫去找SARIBASH，他一見ASH便斥責他為何那麼艱苦才能逃走現在竟然折返，跟着在其房間當他聽到VEN正向這兒移動時他叫ASH馬上到酒吧去找THOMAS等人回來。在酒吧THOMAS向ASH解釋GRIFF等人被革命軍捉走一事，他向ASH保證必定會將GRIFF救回，跟着回到巢穴時SARIBASH說現在的目標是敵軍司令部，為免危險因而決定先將必要器材以貨船運到BORNEA去作準備。替各WANZER進行強化後便可到SARIBASH的房間告訴他萬事俱備，這時VEN帶同大批部隊出現命SARIBASH投降，為了殺出重圍他叫ASH一定要擊退敵軍。





BATTLE TACTICS

由於同樣有NPC幫手的關係，基本上這關的戰術是和上關有點似的，VEN之目的很明顯是要破壞貨船，因此要兵分兩路死守在船兩側的跳板等待敵方WANZER過來加以伏擊，至於坦克群則有數台NPC牽制着暫時不用理會。最理想是當敵方坦克解決全部NPC後玩者已成功堵截來犯的WANZER，這樣的話只要以近遠距離夾擊不一會便能毀滅眾多坦克。要對付VEN則更簡單，若用4~5名隊員牢牢地圍着他根本沒有反擊機會，這時其他人可去「執死雞」賺LV.。







BURG SHOMITY地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Barubari	機關鎗	15 × 6	74	15	1	9	P	152
Winnie	萊福鎗	64 × 1	81	17	1	9	P	168
Budget	散彈鎗	11 × 8	72	14	1	9	P	142
WarmerF1	火焰噴射器	23 × 4	72	16	1	9	F	161
H.Needle	金屬拳爪	29 × 1	5	14	1	∞	S	90
MadIron	鐵棒	33 × 1	7	16	1	∞	S	124

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
VS04-N	護盾	13	25	50	8	N	93

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4A	背包	8	0	4	149
AG-1000B	背包	13	27	0	292

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza4G	BODY	100	164	27	38	60	N	553	——
Type99A	BODY	98	163	26	34	48	N	581	——
FrostM40	BODY	103	166	30	42	64	F	603	——
Galumph1	BODY	95	167	34	43	67	S	675	內藏加農砲
Giza4G	ARM	62	——	22	13	17	N	201	——
Type99A	ARM	61	——	22	30	14	N	253	內藏火箭
FrostM40	ARM	64	——	24	14	18	F	219	——
Galumph1	ARM	59	——	28	29	19	S	268	內藏火箭砲
Giza4G	LEGS	85	——	24	26	23	N	278	——
Type99A	LEGS	83	——	24	23	18	N	277	——
FrostM40	LEGS	88	——	26	29	24	F	303	——
Galumph1	LEGS	81	——	30	28	25	S	340	——

發售電腦晶片：Ethel1（$240）、Forman1（$240）



MISSION 12

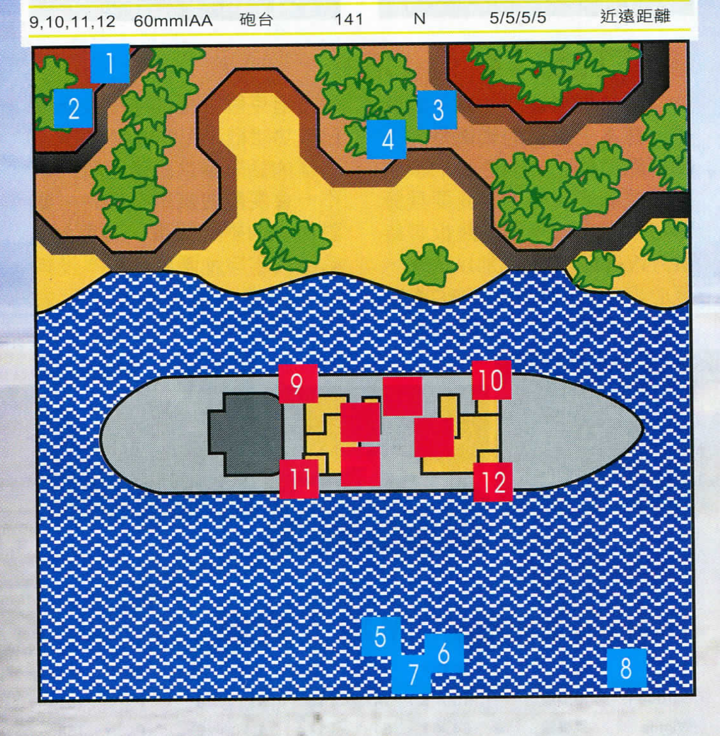
過關條件：敵方全滅
失敗條件：貨船被破壞或我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,8	IVA-13A	戰鬥機	160	P	9/6/6/12	近遠距離
3	ACH9b	直升機	165	P	11/6/13/11	近遠距離
4,5,6,7	ACH9b	直升機	165	P	9/6/12/6	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
9,10,11,12	60mmIAA	砲台	141	N	5/5/5/5	近遠距離



STORY DIGEST

再次打敗VEN後眾人便以貨船沿着河流航行，途中JOYCE在甲板上發現LIRA沒精打采地呆着，細談下得知有關VEN與她和父親的過去，原來SARIBASH與VEN的父親以前是好朋友，SARIBASH一直認為希望祖國ALORDESH能擺脱OCU獨立起來，後來VEN的父親因工業意外而死去，結果SARIBASH把VEN接到家裏去繼續撫育他成人，殊不知長大後二人的觀點竟有這麼大的分歧。這時ASH跑出來説有敵機出沒，從雷達顯示應該有數台直升機和VTOL戰鬥機飛近，但甲板的面積只能容納4台WANZER同時戰鬥，最後配備大量對空武器的ASH等人成功擊落眾多敵機，雖然戰勝了但SARIBASH發現VEN所使用的VTOL戰鬥機並非搶自OCU的，憂心忡忡的他對於VEN到底從哪裏找來這些兵器相當擔心。





BATTLE TACTICS

貨船戰鬥加上敵軍的性別屬性，這種先天性因素局限了玩者的戰術，若沒有作好準備便上戰場便死定。由於我軍只能選派4台WANZER出戰，而且敵方部隊清一色為直升機和VTOL戰鬥機，因此上陣隊員必需要擅長遠距離作戰與及裝備對空飛彈或對空火箭，考慮過各人能力後PIKE和ROSWELL是必然人選，另外再加上隊中遠距離戰較強的人，如沒有則連慣用鎗的人也要上陣用來對付直升機。當直升機全被殲滅後戰鬥機便會飛過來，這時只要剩留足夠彈藥便OK，因此記着要帶後備彈倉，記着若全部4個砲台被破壞時便當作GAME OVER論。







SARIBASH貨物船倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Barubari	機關鎗	15 × 6	74	15	1	9	P	152
WarmerF1	火焰噴射器	23 × 4	72	16	1	9	F	161
Caiard	火箭砲	71 × 1	62	18	1-2	3	FS	151
ReilHorn	榴彈砲	37 × 1	70	17	2-3	2	FP	115
Goldius	飛彈	70 × 1	82	21	4-5	2	FS	212
Snipe	火箭	16 × 6	68	20	2-4	2	FS	190
Savory	肩用加農砲	30 × 3	67	19	1-2	3	SP	165
RapaceM3	對空飛彈	65 × 1	86	20	4-5	2	FS	219
SkyMynaA	對空火箭	16 × 6	67	19	2-4	2	FS	190

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
VS04-N	護盾	13	25	50	8	N	93

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4A	背包	8	0	4	149
AG-1000B	背包	13	27	0	292

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza4G	BODY	100	164	27	38	60	N	553	——
Type99A	BODY	98	163	26	34	48	N	581	——
FrostM40	BODY	103	166	30	42	64	F	603	——
Galumph1	BODY	95	167	34	43	67	S	675	內藏加農砲
Giza4G	ARM	62	——	22	13	17	N	201	——
Type99A	ARM	61	——	22	30	14	N	253	內藏火箭
FrostM40	ARM	64	——	24	14	18	F	219	——
Galumph1	ARM	59	——	28	29	19	S	268	內藏火箭砲
Giza4G	LEGS	85	——	24	26	23	N	278	——
Type99A	LEGS	83	——	24	23	18	N	277	——
FrostM40	LEGS	88	——	26	29	24	F	303	——
Galumph1	LEGS	81	——	30	28	25	S	340	——

發售電腦晶片：Ethel1（$240）、Forman1（$240）



MISSION 13

過關條件：敵方兩輛重型裝甲車被破壞
失敗條件：我方全滅

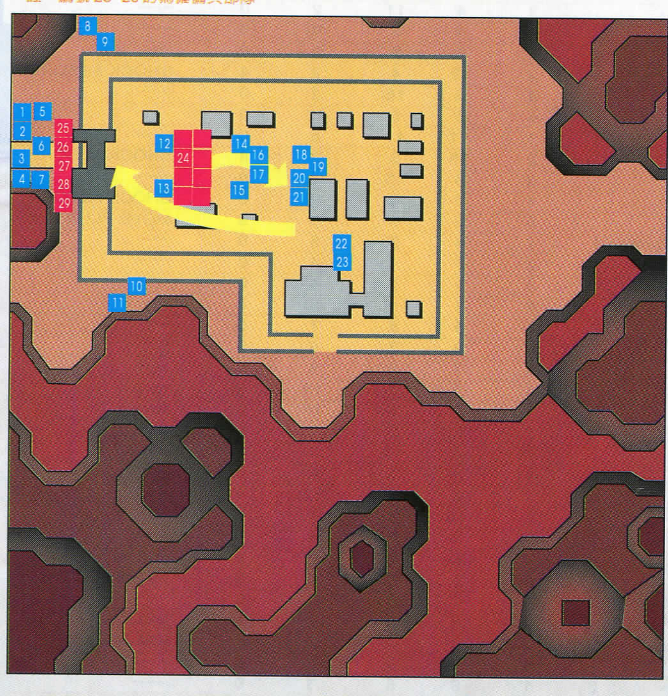
ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,4	SP10b-F	修理兵	57/48	P	6/5/7/5	近距離
2,3	OSV-08e	重型裝甲車	288/189	N	11/6/12/11	近遠距離
5,6,7,10,11,18,19	Gust 505A	WANZER	111/69/69/94	N	8/5/10/5	近距離
8,9,16,17	IgelEins	WANZER	124/77/77/106	P	s9/6/6/12	近遠距離
12,13	78mmATC	砲台	159	N	9/6/6/12	近遠距離
14,15	40mmRR	砲台	159	N	9/6/6/12	遠距離
20,21	OC300MB	雷達車	46/32	N	9/6/6/12	——
22,23	TC400	軍車	68/42	N	4/4/5/4	——

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
24	KafirM2	WANZER	113/70/70/96	N	8/6/9/8	近距離

註：編號25~29的為僱傭兵部隊



STORY DIGEST

成功到達目的地BORNEA後，SARIBASH對眾人說先到他在這裏的巢穴從長計議，在巢穴內他說接着戰鬥的目標是革命軍司令部，由於敵軍兵力強大因此持久戰會很吃虧，因此要快速攻入敵方陣地，最好便找曾為SARIBASH部下、終日在鬥技場內以戰鬥賺錢的僱傭兵幫助，可是若直接用錢聘請他們其忠誠亦不能盡信，結果THOMAS提議以武力來令他們順從(當然玩者可向SARIBASH提出直接聘請，不過後果當然並非最好……)。在地下倉庫先替隊員的WANZER升級，接着便可到鬥技場去進行5對5戰鬥，這時會出現全部3隊僱傭兵的選項，戰勝可返回巢穴告訴SARIBASH已準備好，選擇聘請哪隊出戰後便可出城。跟着在革命軍司令部VEN向LISA盤問有關那個系統的所在位置，LISA答不知道，後來VEN向GWIANDA將軍報告此事，革命軍的幕後支持者HENSEIL對VEN說那個系統對他非常重要，務必要把它得到手，這時VEN與GWIANDA帶同司令部的官員和人質一起離開，暫時撤出這裏以製造空城計。當部隊到達司令部後發現空無一人，就在SARIBASH進入調查時不慎中伏被擊倒，四周突然出現大量敵人包圍着ASH等人，後來LIRA發現收容所根本空無一人，才得知中了VEN的空城計，幾經辛苦最後都能消滅敵軍逃離這裏。



BATTLE TACTICS

基本來說這關確實有一定難度，因為敵方等級普遍都有LV.9~12，加上懂得特技往往能一擊毀掉我方隊員的一隻手，所以要小心應付。除了在司令部內被包圍的7名基本同伴與及LIRA外，門口的大堆敵人便是由那5名僱傭兵所負責，玩者需要先迅速解決身邊的4個砲台，接着利用遠距離兵器配合近身戰消滅眼前的WANZER和雷達車，這時門口的NPC差不多已全被打敗，玩者要在敵人進入中央空地前部署好，集中火力對付最強的2輛裝甲戰車，如有LV.12則不難取勝。





CHECK！聘請僱傭兵

在這關開始前，SARIBASH曾經提出過到鬥技場去找有實力的戰士協助，玩者可選擇直接支付金錢來聘請或是以武力臣服他們。由於單純建築在金錢上的關係並不可靠，因此建議各位到鬥技場去參與實際戰鬥來換取使用他們的權利。基本上只要選擇5對5的團體戰，就會出現合共3隊僱傭兵部隊的選項，雖然在任務裏只能遣派其中一隊參戰，不過玩者亦可進行全部戰鬥，至於其實力可在選擇隊伍時觀看得到。



■先選擇僱傭兵隊伍，然後進行5對5的戰鬥



■戰勝後就能聘請他們幫手呢

BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
TomTit	加農砲	34 × 3	68	22	1-2	3	SP	212
Runge	火箭砲	81 × 1	58	21	1-2	3	FS	194
GL200M4	榴彈砲	42 × 1	70	19	2-3	2	FP	148
Mainate	飛彈	46 × 2	84	24	4-5	2	FS	274
Warbler	火箭	18 × 6	65	23	2-4	2	FS	238
AirWildL	對空飛彈	40 × 2	87	24	4-5	2	FS	278
SkyGos3	對空火箭	18 × 6	63	22	2-4	2	FS	249

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3B	背包	12	0	4	206
AG-450B	背包	15	31	0	392

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM2	BODY	113	186	29	44	75	N	714	——
IgelEins	BODY	124	192	25	45	82	P	764	——
WarlusM3	BODY	116	189	32	48	60	F	778	——
Autel	BODY	107	187	37	45	73	S	793	——
KafirM2	ARM	70	——	23	15	22	N	258	——
IgelEins	ARM	77	——	20	30	24	P	386	內藏散彈鎗
WarlusM3	ARM	72	——	25	17	23	F	281	——
Autel	ARM	67	——	29	15	21	S	286	——
KafirM2	LEGS	96	——	26	30	43	N	475	——
IgelEins	LEGS	106	——	22	32	47	P	457	移動力＋1
WarlusM3	LEGS	99	——	29	33	46	F	518	——
Autel	LEGS	91	——	33	31	42	S	448	移動力＋2

發售電腦晶片：Ethel1（$240）、Forman1（$240）



隱藏版面——MISSION 64

過關條件：敵方全滅
失敗條件：難民部隊全滅或我方全滅

ENEMY DATA

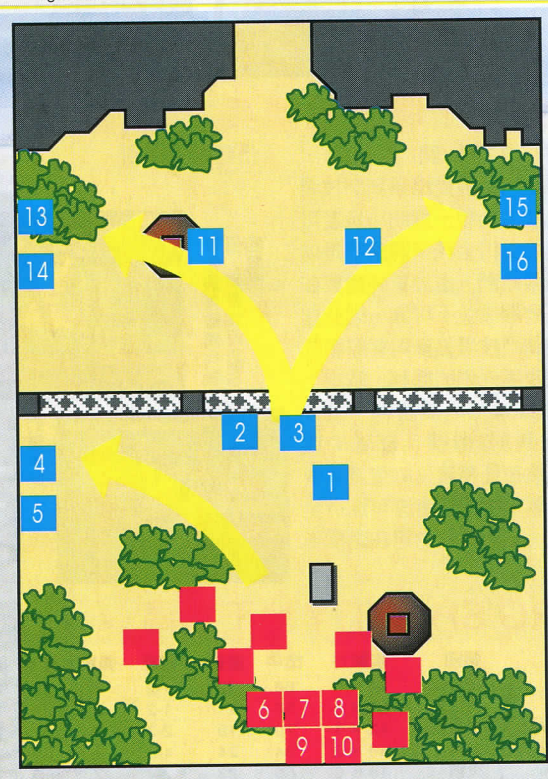
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師 LV.	攻擊模式
1,11,12	AAH45a	直升機	107	P	8/5/5/10	近遠距離
2,3	40mmRR	砲台	159	N	8/5/5/10	遠距離
4	Gust 505A	WANZER	111/69/69/94	N	8/10/5/5	近距離
5	Gust 505A	WANZER	111/69/69/94	N	8/5/10/5	近距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師 LV.	攻擊模式
6	FrostM40	WANZER	103/64/64/88	F	6/5/8/5	近距離
7,8,9,10	TC350	軍車	68/42	N	5/5/5/5	——

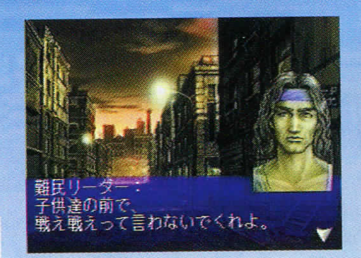
敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師 LV.	攻擊模式
13,14	Gust 505A	WANZER	111/69/69/94	N	8/5/10/5	近距離
15,16	IgelEins	WANZER	124/77/77/106	P	8/5/5/10	近遠距離



EXPLANATION

在MISSION 13當向SARIBASH提出聘請僱傭兵後，如果並非直接離開BORNEA到俘虜收容所而到地下倉庫去，倉庫管理員就會告知有一名衣衫襤褸的人向他購買WANZER，跟着在酒吧JOYCE便發現買家是一群難民的領袖，原來他想帶領孩子們經邊境逃亡，由於邊境警備森嚴JOYCE於是答應難民領袖幫他一把。在邊境先解決礙事的守衛，然後以JOYCE以外的隊員分別到鐵絲網的第4、7、13、16、22、25格（由左數起）放置炸藥，再由JOYCE走過去引爆就可令鐵絲網炸開一個大洞，只要能順利護送難民離開就算過關；補充一點，就是在這關無論怎樣攻擊敵人也不會獲得經驗值的，而在過關後亦會繼續進行遊戲。





APPENDIX III

電腦晶片強化能力值一覽表

種類	等級	模式	格鬥	近距離	遠距離	SKILL	COM SKILL
Ethel	1	1	5	5	2	0	——
		2	5	2	1	4	SHOCK ABSORB
		3	3	8	1	0	——
		4	3	2	7	0	——
	2	1	7	7	3	0	——
		2	8	3	2	4	SHOCK ABSORB
		3	4	11	2	0	——
		4	4	3	10	0	——
	3	1	9	9	4	0	——
		2	12	4	2	4	SHOCK ABSORB
		3	5	15	2	0	——
		4	5	5	12	0	——
	4	1	11	11	5	0	——
		2	15	5	3	4	SHOCK ABSORB
		3	8	15	4	0	——
		4	6	6	15	0	SHOCK ABSORB
		5	6	6	6	9	MOVE PLUS
Forman	1	1	4	3	5	0	——
		2	7	1	4	0	——
		3	1	7	4	0	——
		4	1	1	10	0	——
	2	1	5	5	7	0	——
		2	9	2	6	0	——
		3	2	9	6	0	——
		4	2	2	13	0	——
	3	1	6	6	10	0	——
		2	13	2	7	0	——
		3	3	12	7	0	——
		4	4	3	15	0	——
	4	1	8	7	12	0	——
		2	15	3	9	0	——
		3	3	15	9	0	——
		4	6	6	15	0	——
		5	5	5	8	9	MOVE PLUS
Guanaco	1	1	7	6	2	0	——
		2	6	3	2	4	SHOCK ABSORB
		3	3	3	2	7	BALANCE UP
		4	4	3	8	0	——
	2	1	9	8	3	0	——
		2	10	4	2	4	SHOCK ABSORB
		3	4	7	2	7	BALANCE UP
		4	5	4	11	0	——
	3	1	11	10	4	0	——
		2	13	5	3	4	SHOCK ABSORB
		3	5	10	3	7	BALANCE UP
		4	6	5	14	0	——
	4	1	13	12	5	0	——
		2	15	7	4	4	SHOCK ABSORB
		3	6	14	3	7	BALANCE UP
		4	8	7	15	0	——
		5	6	6	6	12	SDP SYSTEM
Holism	1	1	4	4	7	0	——
		2	8	2	5	0	——
		3	2	8	5	0	——
		4	2	2	9	2	ENERGY SAVE
	2	1	6	5	9	0	——
		2	11	2	7	0	——
		3	2	11	7	0	——
		4	2	2	14	2	ENERGY SAVE
	3	1	7	7	11	0	——
		2	14	3	8	0	——
		3	3	14	8	0	——
		4	4	4	15	2	ENERGY SAVE
	4	1	9	8	13	0	——
		2	15	4	11	0	——
		3	4	15	11	0	——
		4	7	6	15	2	ENERGY SAVE

MISSION 14

過關條件：VEN被打敗
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

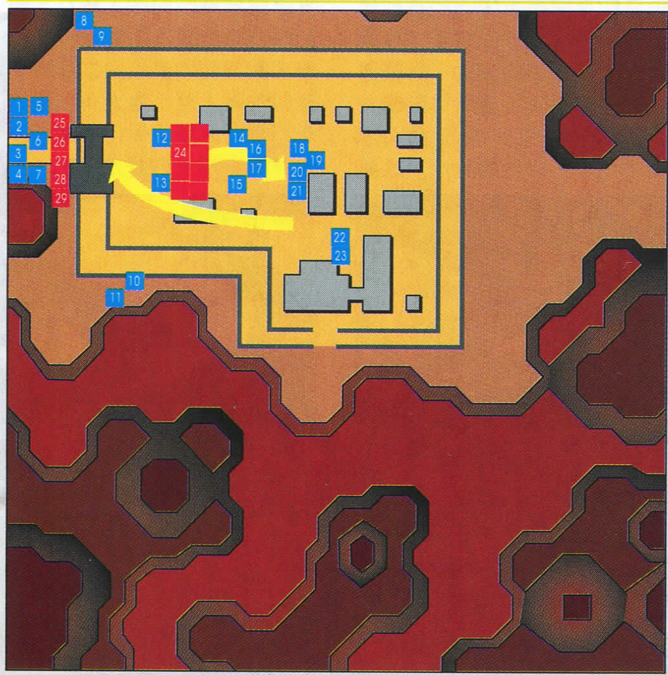
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,3	Gust 505A	WANZER	111/69/69/94	N	9/6/12/6	近距離
4,10	SP10b-F	修理兵	57/48	P	6/5/7/5	近距離
5	OSV-12a	六腳機械	288/189	P	14/10/13/16	近遠距離
6,7	BT94M1	坦克	138/99	N	9/6/12/6	近遠距離
8,14	OSV-12a	六腳機械	288/189	P	9/6/6/12	近遠距離
9,11	TCA83G	裝甲車	119/72	N	9/6/6/12	近遠距離
12,13	PVA-05e	戰鬥機	181	P	9/6/6/12	近遠距離

OCU DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
15,24	SP09b	修理兵	64/55	P	6/5/7/5	近距離
16	WarlusM3	WANZER	116/72/72/99	F	13/10/14/14	格鬥
17	AM131M1A	中型裝甲車	128/83	N	10/7/11/11	近遠距離
18,19	WarlusM3	WANZER	116/72/72/99	F	9/6/12/6	格鬥
20	OLV160M1	裝甲車	96/67	N	9/6/6/12	近距離
21,22,23	BT99M1	坦克	138/99	N	9/6/12/6	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
25	Autel	WANZER	107/67/67/91	S	8/7/10/5	格鬥近距離
26	Autel	WANZER	107/67/67/91	S	8/7/9/5	格鬥近距離
27	Autel	WANZER	107/67/67/91	S	8/7/9/5	全部



STORY DIGEST

戰勝敵軍逃回BORNEA後眾人的心情都不一樣，尤其是憂愁的ASH非常擔心GRIFF的去向，不過在毫無頭緒下只好去搜集情報；在鬥技場可取得PAPEL社的網址。在巢穴裏LIRA告知一名叫DOMINGO的男子來過說在酒吧等待THOMAS，他於是連同ROCKY與ROSWELL到酒吧去，結果和DOMINGO敘舊說起不少往事，後來得知他現時隸屬於OCU俘虜拯救部隊，縱使如此他表示不會逮捕THOMAS他們。暢飲一番後酒醒的THOMAS發現DOMINGO已走，而返回巢穴時SARIBASH嚷着大批革命軍現正向首都進發，為免革命軍擴張勢力他希望ASH等人能加以阻止，臨行前他將由偵察衛星的密碼說出。到達DHAKA中心地區後雖然SARIBASH道出自己協助OCU的立場，可是HORDMAN卻認為他是匪幫因而下令攻打其部隊，加上革命軍構成三軍對峙的局面。幾經辛苦眾人終於收拾VEN，這時GWIANDA將軍叫他盡快逃走，他不明所以，後來在爭着誰帶VEN走時收到DEEAN空軍基地有爆擊機出發，不久在DHAKA上空出現2架戰機，及時逃走的ASH等人只見數以百計的炸彈從天而降……





BATTLE TACTICS

在這關由於OCU的人會襲擊玩者，因此計起來敵人相當多，不過筆者建議在整關裏避免攻擊OCU部隊，畢竟本是同根生嘛。基本上革命軍空中部隊只有右邊的2架戰鬥機，開始時先令裝有對空飛彈／火箭的隊員移向右邊對付它們，其餘人便沿橋底到中央和坦克及WANZER開戰，注意因道路狹窄小心被敵人圍攻。不久後OCU那邊DOMINGO因無法勸HORDMAN撤軍而自行離開，而當解決戰鬥機後小隊便可和主隊合流攻向右上方，記着要先破壞能進行回復的修理兵，另外各四腳機械是懂得投擲手榴彈的。





BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
BlackSea	萊福鎗	72 × 1	79	19	1	9	P	215
Grossy	散彈鎗	13 × 8	71	17	1	9	P	174
H.Rat	火焰噴射器	26 × 4	74	18	1	9	F	203
TomTit	加農砲	34 × 3	68	22	1-2	3	SP	212
Runge	火箭砲	81 × 1	58	21	1-2	3	FS	194
W.Finger	金屬拳爪	32 × 1	5	16	1	∞	S	115
H.Pound	鐵棒	37 × 1	8	19	1	∞	S	158
PewsM21	肩用機關鎗	17 × 6	77	17	1	9	P	194
GL200M4	榴彈砲	42 × 1	70	19	2-3	2	FP	148
Mainate	飛彈	46 × 2	84	24	4-5	2	FS	274
Warbler	火箭	18 × 6	65	23	2-4	2	FS	238
AirWildL	對空飛彈	40 × 2	87	24	4-5	2	FS	278
SkyGos3	對空火箭	18 × 6	63	22	2-4	2	FS	249

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
Type203S	護盾	13	25	50	8	S	93

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3B	背包	12	0	4	206
AG-450B	背包	15	31	0	392

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
KafirM2	BODY	113	186	29	44	75	N	714	——
IgelEins	BODY	124	192	25	45	82	P	764	——
WarlusM3	BODY	116	189	32	48	60	F	778	——
Autel	BODY	107	187	37	45	73	S	793	——
KafirM2	ARM	70	——	23	15	22	N	258	——
IgelEins	ARM	77	——	20	30	24	P	386	內藏散彈鎗
WarlusM3	ARM	72	——	25	17	23	F	281	——
Autel	ARM	67	——	29	15	21	S	286	——
KafirM2	LEGS	96	——	26	30	43	N	475	——
IgelEins	LEGS	106	——	22	32	47	P	457	移動力＋1
WarlusM3	LEGS	99	——	29	33	46	F	518	——
Autel	LEGS	91	——	33	31	42	S	448	移動力＋2

發售電腦晶片：Ethel1（$240）、Forman1（$240）

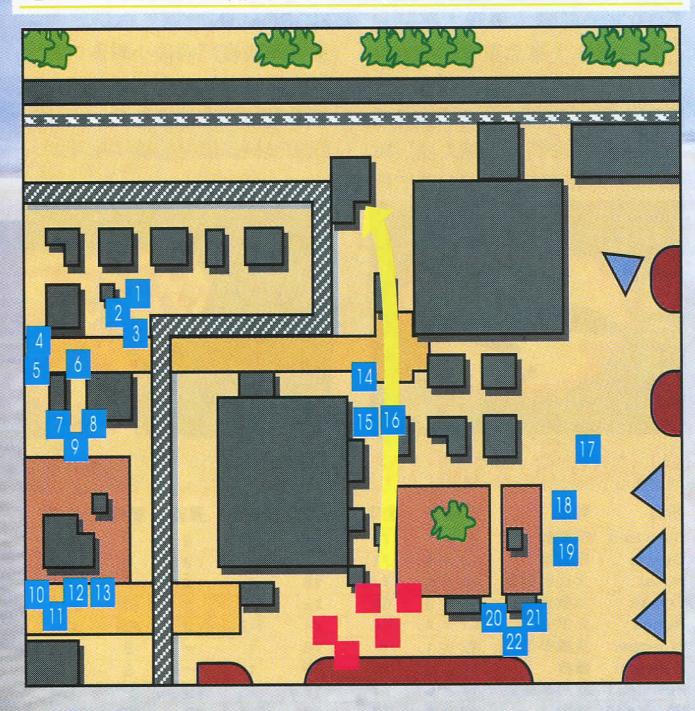


MISSION 15

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

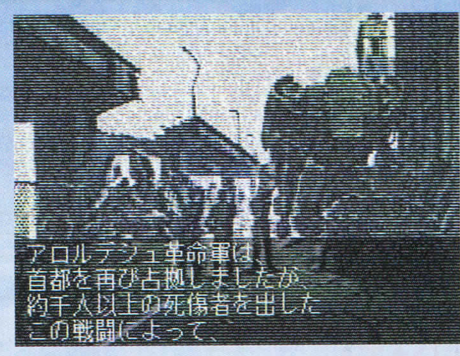
ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2	SP10b-F	修理兵	57/48	P	3/3/4/3	近距離
3	PM131M1	裝甲車	98/55	N	3/3/4/3	遠距離
4	PM131M4	裝甲車	125/70	N	3/3/4/3	近距離
5	TC350	軍車	114/70	N	3/3/4/3	——
6,8	BT94M1	坦克	122/87	N	5/4/7/4	近遠距離
7	A338S10a	坦克	160/104	N	5/4/7/4	近遠距離
9,10	Galumph1	WANZER	95/59/59/81	S	4/3/3/5	近遠距離
11,12,15	FrostM40	WANZER	103/64/64/88	F	5/4/7/4	近距離
13,14,16	WarlusM3	WANZER	116/72/72/99	F	5/7/4/4	格鬥
17	Galumph1	WANZER	95/59/59/81	S	8/7/7/9	近遠距離
18,19	XMRT16aM	自走砲台	194/127	N	5/4/4/7	近遠距離
20,22	BT77M3	坦克	79/57	N	5/4/7/4	近遠距離
21	OC300MB	雷達車	46/32	N	5/4/7/4	——









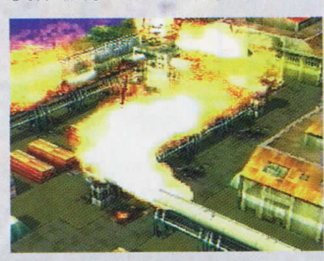
STORY DIGEST

經過革命軍取自DEEAN空軍基地的爆擊機對首都進行猛烈轟炸後，首都的控制權已重回革命軍的手裏，只是ALORDESH百姓們對其所作所為有點微言。故事說回被送到OCU DEEAN空軍基地的LISA等人，在囚室她對革命軍藏有大量不屬於OCU的精銳兵器感到奇怪，這時忠心於VEN的MAYLAN大尉帶着GRIFF與CORDY出現，他表示要讓LISA等人逃離這裏，原因是VEN的失踪令他失去繼續替軍隊作戰的意義，因為這次革命並非是VEN為了國家獨立而囚禁GWIANDA將軍引發，而是由GWIANDA將軍聯同名為INTERGAIN的企業所策劃的。在機艙替WANZER整頓好裝備後，MAYLAN便說由他行頭帶領眾人離開基地，當離開機艙時發現被大批敵人包圍，考慮一會後LISA決定破壞北端的油缸以製造火牆隔開敵軍，最後終能退敵逃到DIARABA去。

BATTLE TACTICS

看看敵我雙方部隊數目的差距，可能會嚇你一跳，因為若要和全部敵軍開戰的話那便十分吃力，所以便設定了只要破壞版圖北面的油缸，沿路連接着的輸油管就會爆炸製成一道火牆，將管外全部敵人隔開，免除不必要的戰鬥，注意玩者只能使用格鬥系以外的攻擊才能毀掉油缸。為了能減少實際需要戰鬥的敵人數目，開始時部隊應該馬上向北移，如能在數回合內破壞油缸那麼要應付的敵人就不會太多，當然若想提升經驗值保持和敵人慢慢作戰亦是一個好方法。





於格納庫取得的新部件與裝備

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	數量
Winnie	萊福鎗	61 × 1	81	17	1	9	P	2
Grossy	散彈鎗	13 × 8	71	17	1	9	P	1
TomTit	加農砲	34 × 3	68	22	1-2	3	SP	1
Runge	火箭砲	81 × 1	58	21	1-2	3	FS	1
W.Finger	金屬拳爪	32 × 1	5	16	1	∞	S	2
H.Pound	鐵棒	37 × 1	8	19	1	∞	S	1
PewsM21	肩用機關鎗	17 × 6	77	17	1	9	P	1
Goldius	飛彈	70 × 1	82	21	4-5	2	FS	2
Warbler	火箭	18 × 6	65	23	2-4	2	FS	1

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	數量
VS04-N	護盾	13	25	50	8	N	2
Type203S	護盾	15	25	50	8	S	2

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	數量
BP-T3B	背包	12	0	4	3
AG-450B	背包	15	31	0	2

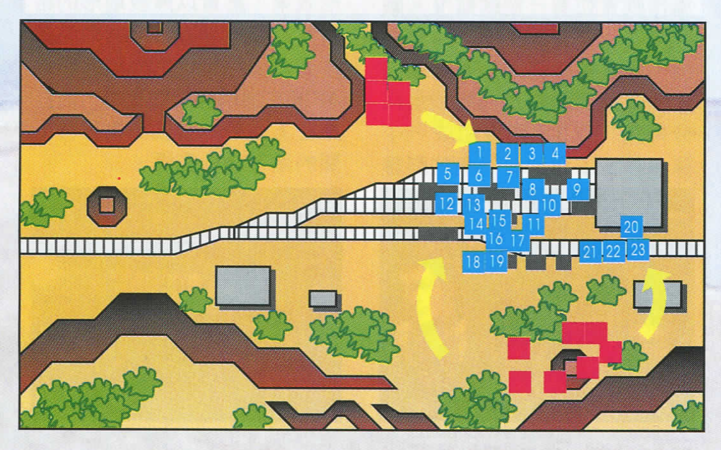
名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	備註	數量
Giza4G	BODY	100	164	27	38	60	N	——	2
KafirM2	BODY	113	186	29	44	75	N	——	3
Giza4G	ARM	62	——	22	13	17	N	——	2
KafirM2	ARM	70	——	23	15	22	N	——	3
Giza4G	LEGS	85	——	24	26	23	N	——	2
KafirM2	LEGS	96	——	26	30	43	N	——	3

MISSION 16

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,7	BT94M2A1	坦克	155/111	N	11/7/7/14	近遠距離
3,4	Robust1C	WANZER	127/78/78/108	N	11/7/14/7	近距離
5	PM131M2	裝甲車	139/78	N	8/7/10/7	近距離
6	AM131M2	裝甲車	144/94	N	13/8/8/16	近遠距離
8,11	OSV-12d	六腳機械	361/237	P	13/8/8/16	近遠距離
9	TC350	軍車	114/70	N	8/7/10/7	——
10	OSV-12d	六腳機械	361/237	P	15/9/17/16	近遠距離
12,13,14,15	SP10b-F	修理兵	57/48	P	8/7/10/7	近距離
16,17	Heil M14	WANZER	131/80/80/111	F	11/14/7/7	格鬥
18,19	RSV300B	裝甲車	121/70	N	13/8/8/16	遠距離
20	IgelEins	WANZER	124/77/77/106	P	13/8/8/16	近遠距離
21	IgelEins	WANZER	124/77/77/106	P	17/17/17/17	近遠距離
22,23	OC300MB	雷達車	46/32	N	11/7/7/14	——



BORNEA的BURG SHOMITY地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
AAssault	機關鎗	17 × 7	76	19	1	9	P	250
WetBlood	散彈鎗	15 × 8	73	18	1	9	P	223
JouvetD.	火箭砲	93 × 1	59	23	1-2	3	FS	245
G.Pound	鐵棒	43 × 1	8	21	1	∞	S	199
SkuaGF	榴彈砲	48 × 1	68	22	2-3	3	FP	186
IbisW1	飛彈	39 × 3	88	27	4-5	3	FS	343
Myna	火箭	20 × 6	67	26	2-4	2	FS	298
RapaceM4	對空飛彈	84 × 1	86	27	4-5	3	FS	352
HawkOwlB	對空火箭	24 × 5	67	25	2-4	2	FS	310

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
VS24-N	護盾	17	25	50	9	N	158

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T5A	背包	17	0	4	266
AG-640B	背包	17	35	0	498

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Robust1C	BODY	127	210	32	50	93	N	902	——
HartWand	BODY	124	209	31	45	74	N	947	——
ZederT3	BODY	140	212	27	52	97	P	965	——
ZenithRv	BODY	121	211	41	51	95	S	1001	——
Robust1C	ARM	78	——	26	17	27	N	325	——
HartWand	ARM	76	——	25	34	22	N	477	內藏火焰噴射器
ZederT3	ARM	86	——	22	36	28	P	487	內藏加農砲
ZenithRv	ARM	74	——	33	17	28	S	361	——
Robust1C	LEGS	108	——	29	35	54	N	600	——
HartWand	LEGS	106	——	28	31	43	N	599	——
ZederT3	LEGS	119	——	25	36	56	P	642	——
ZenithRv	LEGS	103	——	37	36	55	S	666	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

STORY DIGEST

進入DIARABA後，SAYURI嘗試聯絡在海裏航行的戰艦，可是訊號太弱失敗了，唯有先找出藏在這兒的巢穴吧。透過網絡[ALF→ALCOVE]可獲得MAYLAN的情報，而在ALF網頁內輸入ALERT可看到革命軍海陸空三路的簡介，結尾時會看到DEACON這字眼，跟着在ALF輸入DEACON會進入另一網區，這時輸入BANIYAN便會出現企業INTERGAIN對革命軍之武裝補給清單。跟着到鬥技場去派遣女性隊員和ROID對打，戰勝後他會帶領到秘密巢穴去，LISA對守衛說欲以革命軍情報來交換SARIBASH的情報，守衛告知老闆已前往BORNEA。接着在房間MAYLAN詢問有關環誘導侵攻制御裝置的事，LISA說那裝置是能全自動操縱無人兵器的，若有此技術就能稱霸全球，可是OCU因上次坂田工業人腦裝置之傳聞中止了開發計劃（請參照《前線任務》），而VEN深信如果公佈此裝置就可威脅OCU讓國家獨立，至於LISA的任務便是要去把裝置找回來，不過為避免戰火蔓延她決定要毀掉它。在往BORNEA的途中她們遇到正在整備的革命軍部隊，LISA決定看清楚環境再作打算。回說BORNEA那邊，無論SARIBASH怎樣盤問VEN都不肯供出半句，結果將他關在隔鄰房間，後來JOYCE為免LIRA難堪於是私自釋放了VEN。到第二朝SARIBASH得悉VEN逃掉後非常憤怒，接着他叫ASH等人去偵查革命軍的踪跡，結果在BORNEA近郊地區發現敵軍，在LISA部隊的協助下終能解決敵人，最後ASH與LISA等共12人合流起來。

BATTLE TACTICS

在這關敵人大多都有LV.15~16的實力，而LISA在開始時並不會加以協助，因此若沒有將部員分配得宜便魯莽進攻就凶多吉少。先把ASH等人分為2個小隊對付左右兩邊各4名敵人，善用圍攻打法不久便能解決它們，而LISA那邊5人後來亦會加入戰陣，她們負責攻打版圖上側的坦克及WANZER群。直至消滅這三批敵人後全員便可集中應付正中央那3台六腳機械，當然別忘記要先除去那些可惡的修理兵，而在打敗其中一台六腳機械的同時可取得下關敵方兵力分佈的密碼。







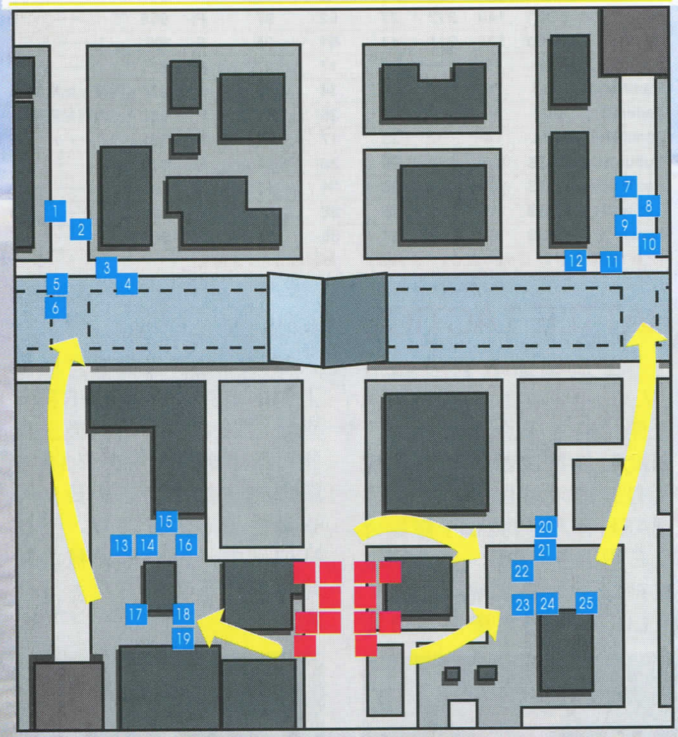


MISSION 17

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1	TC350	軍車	114/70	N	10/9/12/9	——
2,22	OSV-12d	六腳機械	361/237	P	13/8/8/16	近遠距離
3,4,9	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	13/8/16/8	近距離
5	A338S10a	坦克	160/104	N	13/8/8/16	近遠距離
6	OC300MT	雷達車	46/32	N	13/8/8/16	近距離
7	ISP100A	修理兵	81/68	P	10/9/12/9	近距離
8	OSV-12d	六腳機械	361/237	P	16/12/18/16	近遠距離
10	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	17/17/17/17	近距離
11,12	BT77M3A2	坦克	172/123	N	13/8/8/16	近遠距離
13,17,25	TeDeumA3	WANZER	155/96/96/132	P	13/8/8/16	遠距離
14	ReaderV	雷達車	62/37	N	11/7/7/14	——
15,18,20,24	Tatou	WANZER	134/83/83/114	S	11/14/7/7	格鬥
16,21,23	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	11/7/14/7	近距離
19	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	11/14/7/7	近距離



STORY DIGEST

當眾人齊集在BORNEA後決定先到巢穴去，在房間PIKE向LISA質問有關那個稱為FENRIR（名字取自北歐神話在「神之黃昏」戰役中吃掉太陽的狼）裝置的事，她說FENRIR是OCU利用軍事衛星來操作以控制各部隊進行作戰的，不單如此若侵入了其他國家的人造衛星便能同樣使用這裝置，因此結果會相當恐怖，所以決定要親手破壞它，而她批準PIKE跟隨大隊作戰的條件是只容許他替FENRIR拍照交差。離開房間時AMIA與JOYCE說要和GRIFF到酒吧去開一個慶祝會，在席的GRIFF吞吞吐吐地說出他可能知道FENRIR的所在，事關在RIMIAN基地駐紮時他為了養家因而暗地裏進行黑市軍火交易的，雖然有點可恥不過GRIFF總算是個好漢；而在和一名客人交談時只要支付500元就可得到武器生產商的網址。返回巢穴後GRIFF對LISA說FENRIR可能是收藏在RIMIAN射爆擊訓練場，在決定出發後THOMAS便到地下倉庫去告訴SARIBASH要協助參戰，他指出若直接經陸路去基地射爆擊場在DEEAN基地附近難免會遇到狙擊，這時GRIFF提議由他從事走私時所使用的地下鐵路先到首都去。當乘坐地下鐵到達DHAKA後可先整理裝備，接着移至地面ASH發現眼前有大批敵人，不過由於兵力增強了所以最後都能順利得勝，接着的目標是市集地區。





BATTLE TACTICS

由於相距上次被炸並不遠，因此首都還未能回復過來，在這個地形效果超高的戰場作戰實在有一定的難度。敵人基本上分佈於版圖的4個角位，而實力較強的則集中在右上角，因此最有效的戰術是兵分兩路，以3名隊員組成一小隊包抄左下角和右下角的群體敵人，消滅它們後再北上對付其他人，當然LV.最高的要留守右邊作戰。為克服超高的地形效果，盡量以無視地形的格鬥兵或裝有特技DASH的成員作先行部隊，待消耗敵人部份AP後才加以遠距離攻擊，而打敗左上方的六腳機械後可得下關的敵方分佈密碼。





BURG SHOMITY 地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Chronik	機關鎗	19 × 7	75	21	1	9	P	303
Alchmy	萊福鎗	93 × 1	81	24	1	9	P	332
SinLibraB	散彈鎗	16 × 8	71	20	1	9	P	274
WarmerF2	火焰噴射器	33 × 4	72	22	1	9	F	312
Bosch	火箭砲	104 × 1	61	26	1-2	3	FS	299
W.Blade	金屬拳爪	42 × 1	5	19	1	∞	S	175
M.Hammer	鐵棒	48 × 1	7	23	1	∞	S	242
WitHorn	榴彈砲	54 × 1	70	24	2-3	2	FP	226
PloverM4	飛彈	59 × 2	85	30	4-5	2	FS	417
Finch	火箭	17 × 8	65	28	2-4	2	FS	363
SavoryGO	肩用加農砲	44 × 3	67	27	1-2	3	SP	327
MCaille2	對空飛彈	51 × 2	84	29	4-5	3	FS	431
AirWildR	對空火箭	23 × 6	65	28	2-4	2	FS	377

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
SP02-N	護盾	20	25	50	11	N	203

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T3C	背包	13	0	5	336
AG-1000C	背包	18	39	0	617

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Type102A	BODY	141	232	34	56	111	N	1096	——
ZebuT4S	BODY	138	231	33	50	89	N	1151	——
TeDeumA3	BODY	155	239	29	58	121	P	1173	——
ZoraC9	BODY	145	235	37	62	118	F	1195	——
Type102A	ARM	87	——	27	19	33	N	397	——
ZebuT4S	ARM	85	——	26	17	26	N	417	——
TeDeumA3	ARM	96	——	23	40	36	P	510	內藏飛彈
ZoraC9	ARM	90	——	30	21	35	F	433	——
Type102A	LEGS	120	——	31	39	65	N	733	——
ZebuT4S	LEGS	118	——	30	35	52	N	770	——
TeDeumA3	LEGS	132	——	26	42	71	P	706	移動力＋1
ZoraC9	LEGS	124	——	34	43	69	F	799	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

MISSION 18

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

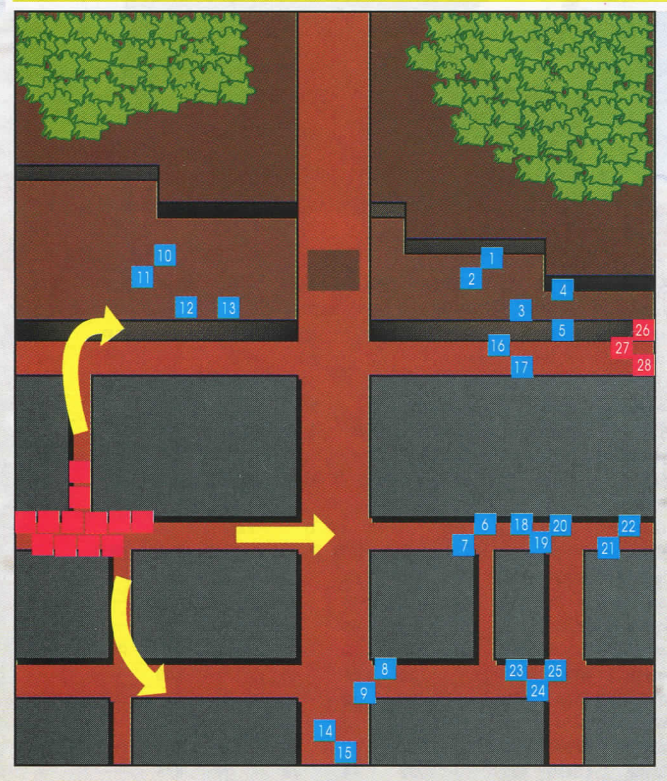
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,3,5	ACH9b	直升機	233	P	11/7/14/7	近遠距離
4	ACH9b	直升機	233	P	18/13/16/20	近遠距離
6,7,8,9	PVA-05e7	戰鬥機	226	P	11/7/7/14	近遠距離

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
10,11,24,25	TeDeumA3	WANZER	155/96/96/132	P	11/7/7/14	遠距離
12,13,21,22	BT94M2A1	坦克	172/123	N	11/7/14/7	近遠距離
14,15	AAT6S1c2	坦克	172/123	N	11/7/7/14	近遠距離
16,20,23	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	11/7/14/7	近距離
17,18	Tatou	WANZER	134/83/83/114	S	11/14/7/7	格鬥
19	ZoraC9	WANZER	145/90/90/124	F	15/15/15/15	近距離

NPC 增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
26,28	AAH45e	直升機	187	P	13/4/10/16	近遠距離
27	AAH45e	直升機	187	P	18/12/20/17	近遠距離



STORY DIGEST

幾經辛苦ASH等人終於擺脫革命軍進駐首都DHAKA，從偵察衛星的資料得知市集地區有幾架屬於革命軍的VTOL戰鬥機與及直升機，為應付它們先替狙擊兵裝備對空武器。整理完畢後部隊便可向市集進發，當部隊向前移動時半空突然出現數架大型運輸機，把十數台WANZER與及坦克送到戰場，就在眾人感到有點吃驚之際北面飛來了3架身份不明的直升機，不一會將VEN的直升機群逐散逃離首都，最後在援軍的協助下戰勝革命軍。







BATTLE TACTICS

由於從偵察衛星知道合共有4架戰鬥機需要對付，因此建議玩者讓等級最高的2名狙擊兵（應該是PIKE和ROSWELL吧）裝備一支對空飛彈，至於敵方直升機則無需理會，反正VEN被扣至一半HP時是會逃跑的。在佈置隊員時要留意其中3人是用來對付左邊的坦克和裝甲車，其餘的則主力攻擊中央地區的敵人，當小隊解決左側敵軍後便可沿馬路移到中央和主隊合流，只要帶備充足回復道具和彈藥便能輕鬆過關。



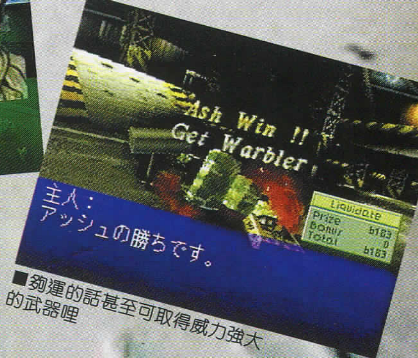


CHECK！鬥技場的小知識

在《前線任務2》裏差不多每個城市都是設有鬥技場的，毋須多說到鬥技場去參戰的目的除了引發特定事件外，當然就是為了賺錢，因為單靠在MISSION中戰鬥所獲得的獎金，是絕對無法支付替隊員強化部件更換配備的，所以店鋪每每出現一批新裝備時玩者有時是需要到鬥技場賺點金錢以作購物用。不知道各位有沒有留意，打敗對手後有時會得到一些特別驚喜的，例如某些武器生產商的網址或替電腦晶片改裝的密碼，甚至是商店現在還未發售的高級武器等等，這些秘密有待大家慢慢去找尋吧。



■在鬥技場打敗對手有時可取得生產商的網址



■夠運的話甚至可取得威力強大的武器哩

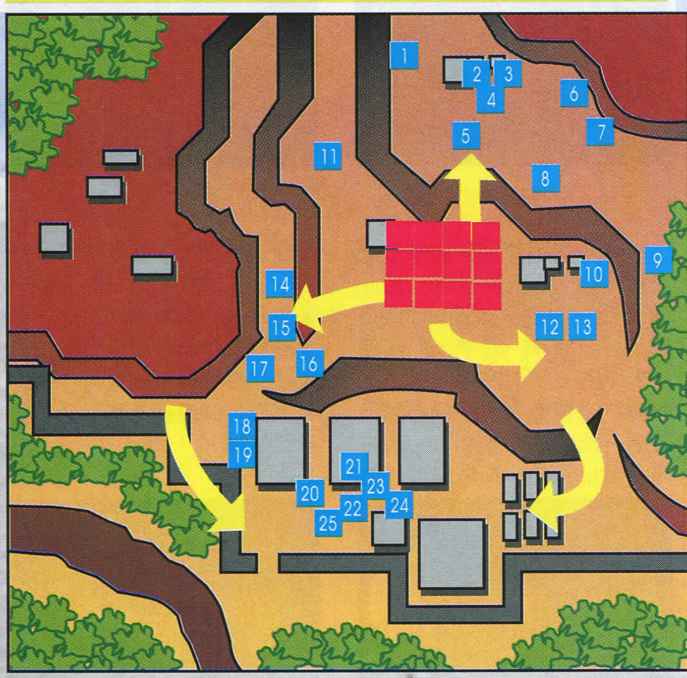


MISSION 19

過關條件：敵方全滅
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,5,8,9	RightV	雷達車	149/90	N	10/9/12/9	——
2,14	RSV300B	裝甲車	149/86	N	16/10/10/20	遠距離
3,7	ACH9d	直升機	258	P	16/10/10/20	近遠距離
4	Gaff A	WANZER	148/91/91/125	S	21/21/21/21	近遠距離
6	ACH9d	直升機	258	P	18/13/17/20	近遠距離
10,11	RSV300DM	裝甲車	149/86	N	10/9/12/9	——
12,13	Heil M16	WANZER	161/99/99/136	F	13/16/8/8	格鬥
15,16,23,24	Moth VAS	WANZER	172/106/106/145	P	13/8/16/8	近距離
17,21	Gaff A	WANZER	148/91/91/125	S	16/10/10/20	近遠距離
18,25	ISP100B	修理兵	89/75	P	10/9/12/9	近距離
19	PM117A1	裝甲車	153/86	N	10/9/12/9	近距離
20	PM117A3	裝甲車	153/86	N	10/9/12/9	近遠距離
22	Gaff A	WANZER	148/91/91/125	S	16/13/16/17	近遠距離



BATTLE TACTICS

這關因為敵軍有3架直升機的關係（VEN不久便會飛走），所以要事先裝備對空武器。開始時位於山頂的敵方部隊如裝甲車和直升機會不斷發射飛彈攻擊我方，需要帶有足夠的回復道具以免被擊倒，戰法方面先遣派3~4人攻擊左邊山腳的WANZER和裝甲車組合，其餘人則集中對付山頂的軍車和直升機，留意最下方貨倉那邊的敵人是不會隨便移動的，可以暫時不理，直至完全除去北面的敵人後才慢慢走向南面繼續打還未算遲，夠耐性的話就SURE WIN。





BURG SHOMITY地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Wander20	萊福鎗	105 × 1	83	27	1	9	P	402
HunagiT3	加農砲	49 × 3	68	30	1-2	3	SP	397
Caiard10	火箭砲	117 × 1	62	29	1-2	3	FS	362
P.Sting	金屬拳爪	47 × 1	5	22	1	∞	S	211
DawnStar	鐵棒	54 × 1	6	26	1	∞	S	293

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
Type201S	護盾	22	25	50	12	S	246

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4B	背包	18	0	5	412
AG-450C	背包	20	43	0	745

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza5A	BODY	156	259	36	64	132	N	1323	——
HartZahn	BODY	153	258	35	58	106	N	1389	——
Moth VAS	BODY	172	262	31	66	137	P	1416	——
Gaff A	BODY	148	263	46	72	149	S	1616	內藏機關鎗
Giza5A	ARM	96	——	29	21	40	N	480	——
HartZahn	ARM	94	——	28	43	32	N	706	內藏火焰噴射器
Moth VAS	ARM	106	——	25	22	42	P	514	——
Gaff A	ARM	91	——	37	42	45	S	746	內藏散彈鎗
Giza5A	LEGS	132	——	32	44	77	N	875	——
HartZahn	LEGS	129	——	31	39	62	N	873	——
Moth VAS	LEGS	145	——	27	45	80	P	936	——
Gaff A	LEGS	125	——	41	47	87	S	1068	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

STORY DIGEST

殲滅首都的革命軍後，ASH等人便繼續往RIMIAN基地射爆擊場的行程，在DAUKANDEI的BURG SHOMITY部隊從地下倉庫管理員處取得上次戰鬥所撿到的道具Repair All及萊福鎗Hexafire，而在臨離開這兒前可替WANZER添置新部件與新武器。接着在通往基地射爆擊場之前先到東面的OCU俘虜拯救作戰司令部，在司令室的電腦裏ROSWELL發現兩家生產商的網址，而在整備場則找到一些道具和一支新型機關鎗Opfer。當部隊潛入基地射爆擊場時被不慎被預先埋伏的VEN包圍，各人眼巴巴看着VEN帶走FENRIR，雖然最終能打敗敵軍但也失去了到來的意義，結果ASH建議先到其故鄉NOTUN COMILLA去聯絡SARIBASH。







MISSION 20

過關條件：VEN被打敗
失敗條件：我方全滅

ENEMY DATA

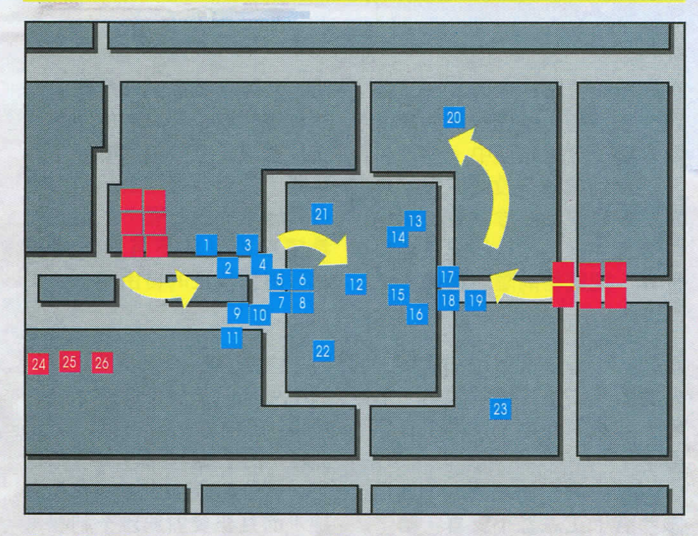
編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
1,2,3,9,11	BT99M4	坦克	191/136	N	13/8/16/8	近遠距離
4,10,17,18	Moth VAS	WANZER	172/106/106/145	P	13/8/16/8	近距離
5	Heil M16	WANZER	161/99/99/136	F	17/17/17/17	格鬥
6,8	120mmATC	砲台	220	N	14/9/9/18	近遠距離
7,19	Heil M16	WANZER	161/99/99/136	F	13/16/8/8	格鬥
12	OSV-12d	六腳機械	361/237	P	18/16/19/18	近遠距離
13,14,15,16	IVA-13A	戰鬥機	250	P	14/9/9/18	近遠距離

敵增援 DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
20	OSA-21a	重型裝甲車	399/262	N	18/13/17/20	近遠距離
21,22,23	OSA-21a	重型裝甲車	399/262	N	14/9/9/18	近遠距離

NPC DATA

編號	名稱	兵種	HP	屬性	機師LV.	攻擊模式
24	Giza5A	WANZER	156/96/96/132	N	13/9/15/13	格鬥近距離
25	H558a	直升機	258	P	13/10/15/12	近遠距離
26	Giza5A	WANZER	156/96/96/132	N	13/10/16/6	近遠距離



BATTLE TACTICS

在這關敵人主要分為於議事堂入口與及議事堂後面兩批，由於戰鬥機均集中在右邊，因此擁有較佳遠程能力兼裝備了對空飛彈的隊員要放在右邊，至於較擅長格鬥和近距離的則留在左方。為避免戰機飛到左邊去，右邊的隊員應先衝前引全部4架戰機飛過來攻擊，直至確認戰機已全部啟動左邊部隊才開始進攻。當把議事堂門前的六腳機械打敗後，畫面的4個不同位置會出現實力很強的重型裝甲車，若不想被狙擊可先把部隊移至適當位置等，這樣只要打敗六腳機械那些裝甲車時周圍已佈滿兵力，一瞬間便能解決它們。

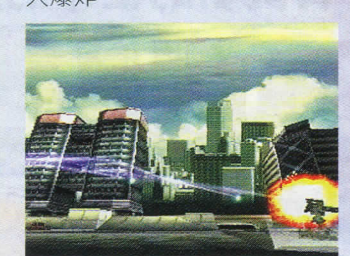




STORY DIGEST

在NOTUN COMILLA到處也找不到巢穴，CORDY說在酒吧有販賣武器的傳聞，結果她假裝知道這兒BURG SHOMITY之事來威脅老闆帶領到巢穴去。在巢穴PIKE詢問LISA為何那麼着急要攻打DEEAN空軍基地，她解釋若VEN以FENRIR來威脅OCU便沒有機會去破壞那裝置了，而最擔心的是他將FENRIR的技術交給在幕後支持着革命軍、於13年前破產的德國企業INTERGAIN，這時THOMAS告知已聯絡了SARIBASH，決定明早和他們合流攻佔首都，而在和地下倉庫整備員交談得知鬥技場是採用會員制的。在酒吧ASH遇到父親的朋友JANE，她叫ASH到從前的居所MANIPLE街看看，到達後ASH滿懷感觸。回巢穴時THOMAS說傷重的DOMINGO出現在這裏，於是連忙抬他去急救，後來ASH返房稍覺片刻便被弄醒，原來剛做手術的DOMINGO再度失踪，這時LISA齊集眾人開作戰會議，整頓好裝備後部隊便出發到DHAKA市中心，臨行前到酒吧老闆會帶CORDY到秘密的鬥技場去。在DHAKA與SARIBASH和LIRA會合後便正式攻打革命軍，當把留守在議事堂的六腳機械擊倒後由VEN率領的4輛重型裝甲車便會出現，破壞他的重型裝甲車就能戰勝敵軍，就在眾人包圍着VEN時一架戰鬥機突然飛來向VEN發射飛彈，LIRA馬上以WANZER替他抵擋，頓時產生大爆炸……





BURG SHOMITY地下倉庫

名稱	類別	攻擊力	命中	重量	射程	彈數	屬性	價格
Growtask	機關鎗	22 × 7	73	24	1	9	P	374
Wander20	萊福鎗	105 × 1	83	27	1	9	P	402
AudenM98	散彈鎗	18 × 8	70	23	1	9	P	330
H.RatS	火炎噴射器	38 × 4	74	25	1	9	F	380
Caiard10	火箭砲	117 × 1	62	29	1-2	3	FS	362
GL200M6	榴彈砲	61 × 1	70	27	2-3	2	FP	274
MainateU	飛彈	67 × 2	84	34	4-5	2	FS	506
WildGR	火箭	26 × 6	65	32	2-4	2	FS	446
AirWildM	對空飛彈	57 × 2	87	33	4-5	2	FS	522
A.Finch1	對空火箭	19 × 8	65	31	2-4	2	FS	460

名稱	類別	防禦力	出現率	尺寸	重量	屬性	價格
Type201S	護盾	22	25	50	12	S	246

名稱	類別	重量	馬力	可帶道具	價格
BP-T4B	背包	18	0	5	412
AG-450C	背包	20	43	0	745

名稱	類別	HP	馬力	防禦力	重量	R.COST	屬性	價格	備註
Giza5A	BODY	156	259	36	64	132	N	1323	——
HartZahn	BODY	153	258	35	58	106	N	1389	——
Moth VAS	BODY	172	262	31	66	137	P	1416	——
Gaff A	BODY	148	263	46	72	149	S	1616	內藏機關鎗
Giza5A	ARM	96	——	29	21	40	N	480	——
HartZahn	ARM	94	——	28	43	32	N	706	內藏火焰噴射器
Moth VAS	ARM	106	——	25	22	42	P	514	——
Gaff A	ARM	91	——	37	42	45	S	746	內藏散彈鎗
Giza5A	LEGS	132	——	32	44	77	N	875	——
HartZahn	LEGS	129	——	31	39	62	N	873	——
Moth VAS	LEGS	145	——	27	45	80	P	936	——
Gaff A	LEGS	125	——	41	47	87	S	1068	——

發售電腦晶片：Guanaco1（$345）、Holism1（$345）

To be continued...



最終決戰來臨了！誓要把渣格的陰謀粉碎！

LAGNACURE

TEXT BY：小健健

MEM 製造商：SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.
記憶：15 BLOCK　價格：398港元
RPG　2P　PlayStation

上回提要：

在「雷鳴之塔」中，玲他們找到沉睡了三百年的聖女—珍，而且還替她找尋失去了的記憶。原來她的人民在這三百年來一直沒有把她忘記，而且還一直將這白花的約定當做傳說一代代地流傳下去。然而，關於珍的EVENT其實還未完結的哩。

背負新的使命的聖女



在迪沙比爾村中，珍被那個老婆婆一言驚醒夢中人，「既然爾斯多拉路已有新的君主了，你也不需再為國事而擔心，也可以真真正正的為自己而重過新生了。」亦由於這個原因，她想將這個決定説給現在爾斯多拉路的領導人—艾娜露。如是者，他們一行人就返回爾斯多拉路城堡中。

回到爾斯多拉路城堡，再跟艾娜露談話，珍就會表明她的決定，就是跟玲一起去拯救世界，把渣格的陰謀粉碎。然而，艾娜露聽罷，只是不屑地指責她背棄了其原本的使命，而且還説了一些無情的話令珍離開。究竟，這些説話是否發自艾娜露的內心呢？還是她也希望珍可以放下其原本的使命，得到真正的自由呢？

與迪雅在星空下的約會

WELL，其實只要玩者在各藏有節姆尼的迷宮中，取得其中兩顆水晶的話，就可以往艾拉高城打最後波士。不過在此之前，其實還有兩個地方可讓玩者前去冒險的哩。哈哈，那麼現在就讓筆者在這裏介紹一下吧。

今次，玲一行人再次返回迪雅的故鄉—艾美路特。不過這回的目的並不是去取甚麼節姆尼水晶了，而是去迪雅的家找她的爸爸。由於兩父女久沒見面，故流露出思念之情也是自然的事。不過大家還記得迪雅的母親是在「綠天樹之森」當看守人的嗎？而她的父親就叫這個出了門，現在回家的女兒去探望其母親。但，由於入夜後「綠天樹之森」危機四伏，故迪雅的爸爸就要求玲陪她一起去。



來到「綠天樹之森」，見到迪雅的母親。經過一番介紹後，她們倆母女就談及關於在「綠天樹之森」中央，那「風神之盾」的事。原來在森林的中央是藏有一塊叫「風神之盾」的防具，而且在盾中更被封印了一隻強獸在入面。若果要取得「風神之盾」，就一定會把封印解開，不過這個封印卻需要一個魔力高的人才可解開啊。然而，迪雅對此事不見得很有信心。



那邊廂在迪雅的家，奧斯跟希露卡正忐忑不安着。唔？他們是否擔心着迪雅跟玲會發生甚麼事呢？到最後他們也耐不住的，前往「綠天樹之森」看過究竟。然而當他們來到迪雅母親處時，天已黑了，由於是乎玲、迪雅、希露卡及奧斯就唯有在這裏借宿一宵。



夜半，玲突然驚醒，而且發覺迪雅不見了，於是乎他就跑出屋外找找看。果然不出所料，迪雅正瞧着「綠天樹之森」的中央部份前去。莫非，她想解除「風神之盾」的封印？就在此時，在「風神之盾」中突然跑了一隻強獸來，原來牠就是風神！而且正要對迪雅不利哩。作為勇者的他又豈可見死不救？如是者他就跟風神決一勝負。



唔，其實在這場戰鬥只有玲一人跟風神在互斬，所以毫無戰略性可言，而且在沒有其他隊員協助下要取勝是頗吃力

的。不過不要緊，因為就算玲被打敗了，也不會GAME OVER的哩。

當玲跟風神打到上氣不接下氣時，迪雅就突然從後面跳出來，還放出強大的力量把風神收服！噢，原來迪雅真是有這種力量的哩。然而當迪雅醒後，她就不知在哪裏得來向玲表白的勇氣，把自己的心事說了出來。哈哈，之後他們還在星空下一面飛翔、一面欣賞日落的作約會，實在非常浪漫啊。【若果想看完整個EVENT，可在被打敗後選（わかった、行こう）、（夢なわけがないよ！）、（いしょにがんばろう！）】





「西文之祠」的冒險

現在終於要去艾拉高國了。不過在進入艾拉高城前，可以先跑去在艾拉高北面的「西文之祠」（セーマンの祠）去冒險。不過由於日本廠商方面的限制，筆者只可為大家介紹通過這迷宮的攻略法，至於在去迷宮的盡頭會遇到些甚麼，應該怎樣打等等，這方面玩者就要靠自己了。

由艾拉高北面的通道，經過「艾拉高體術庵」，就可來到「西文之祠」。不過那個在體術庵中的老伯卻叮囑玲說，在這個「西文之祠」中會有一樣非常可怕的東西出現……。吔，究竟會是甚麼東西呢？呀是了，順帶一提的，基本上這個迷宮內所出現的敵人，會比那四個藏有節姆尼水晶的迷宮中出現的強，所以若果想保險一些，最好隊中隊員的LEVEL平均有37，那就比較安全。

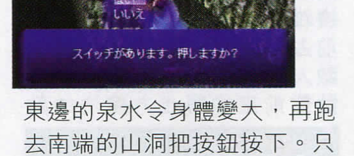
一入到去第一層再直行的話，就會見到一條在左邊的分枝路，（而且分叉位旁的石柱中是藏有道具的哩）只要玩者從這條路一直走，就會有兩個寶箱等着你。雖然只是一些金錢及魔法提升道具，但也有一取的價值吧。之後玩者就可用A的通道離開，去到第二層。不過當玩者來到第二層時，在前面就會有三條通道，哪究竟去哪一條好呢？唔，東邊那條路是掘頭路，不去也罷；而在西邊那條路則可取得寶箱一大個；而中央那條路就是出路來。然而在這裏的水晶及石塊中藏有寶物的機會也不少啊，所以不妨在「過路」時把它們全撞得粉碎。然而玩者來到地圖的B點時，就會發現這扇門無論怎樣也撞不開。沒辦法了，唯有利用C點的通道去別處找找有沒有出路吧。





哎，原來這裏叫「幻水之泉」啊。而且在這地方內更有三個會令身體「異變」的水泉，除此之外，這裏更有三個外型古怪的洞，好像是可以被玲跑進去的……。啊啊，聰明的讀者都知道這是甚麼的一回事吧。唔，首先玲可先喝最西面的泉水把身體縮細，之後就可以跑到去中間的山洞處把按鈕按下；之跟着再喝下中間的泉水令身體變得瘦長，再跑去北邊的山洞把按鈕按下；最後當然是喝東邊的泉水令身體變大，再跑去南端的山洞把按鈕按下。只要玩者把這三個按鈕都按下，那麼B點的大門就會打開，而玲亦可通過之。







經過一輪變大變細後，終於來到第三層。WELL，這裏較為特別的地方是在西邊是有好一些秘道的，而且藏有寶箱兩大個，玩者不妨在內裏找找看啊。不過，這裏出現的敵人會比上兩層所出現的更強，數目也更多，故此在每場戰鬥時就更要小心保住魔法師的小命，不然沒有魔法師的群體魔法協助，戰鬥時就會更為吃力了。

幾經辛苦，終於來到「西文之祠」的最深層。唔，在入口的東北面及西北面皆各有一個寶箱，取走吧。而在中間的通道上，就會有一塊寫着「忌」字的大石頭阻路。WELL，究竟這塊大石是甚麼人放在這裏的呢？而在這塊大石後面又是甚麼呢？又有甚麼辦法將這塊大石頭移開呢？哈哈，看來這些謎，都要玩者靠自己的力量把答案找出來了！！

●「西文之祠」地圖

B
C
A
A
Entry
C
Rock
D
D
B

這就是「降臨之神機」的真正力量？！

哈哈，闖入艾拉高城、跟鬥神渣格決一死戰的時侯終於來到了！平時原本守衛深嚴的艾拉高城，今回門口的兵哥卻讓玲一行人可以順利入城。不過就在玲他們入城的同時，加爾莫將軍就從渣格處取得兩顆節姆尼水晶，用以實行他那關於「降臨之神機」的計劃。手持兩顆節姆尼水晶的加爾莫，通過書櫃後的秘道，來到一個類似控制中心的地方，而這亦是「降臨之神機」的所在地……。

所謂「降臨之神機」，其實就是一個抽取節姆尼水晶的神秘力量作為動力的動力爐，而現在加爾莫就要利用這台機器，把異世界通往人類世界的通道打開，令在異世界的「神」可降臨大地。

起初「降臨之神機」的運作是十分正常的，而且還順利的把時空通道打開。不過就在此時，「降臨之神機」的能量抽出系統出了問題，竟然在不受控制的情況下，超出限定的抽取節姆尼水晶能量，而且其抽取速度更不斷的提升！看來有不勝負荷的危機哩。

與此同時，艾拉高城發生強烈震盪，而玲他們也入到城的前園部份。在這裏他們就碰到一名路過的士兵，細問之下得知這些強烈的震盪之起因都是那台「降臨之神機」，於是乎玲就決心要跑進去看過究竟。

那邊箱的看回控制室，原來「降臨之神機」的能量水平已達到一個非常危險的地步，若果再這樣下去，不但止艾拉高城，就連整個艾拉高國也會受到破壞！但若果把能量供認系統切斷呢？雖然可以把這個危機化解，但時空的通道便不能再被打開。在兩難存的分叉路上，加爾莫遲疑着……。但最後，他還是決定把能量供認系統切斷。而薛高知道此事亦甚為氣憤，並揚言會把此事向渣格報告。然而，成為「神之國」的夢想終於幻滅了，加爾莫也不禁露出失落的神色……。

最終決戰！艾拉高城！

此時，玲的控制權亦會落回玩者身上。現在我們可先在艾拉高城的大廳處收集一下情報，之後才跑上去攻城。在這裏一條通往地牢的樓梯旁，見到一名類似忍者的人在此，於是乎玲就上前調查，並選（声をかけてみる），那麼他就會



跟你談話，得知原來他想托玲救被囚在地牢中的一個人，而玲也答應了，【選（もちろん、救うべきだ！！）】還把開門的方法告知玲。跟着他就一陣風的離開了。落到去地牢，把最北面的門打開，才知道被囚禁着的，原來是艾拉高的上代國王！原來最初他也對薛高都深信不疑的，但當渣格醒後，薛高就乘國王身體不適的機會把他拉下台，再讓渣格



當國王。不過，作為神之鳥的玲，為人民、為社稷，決心把渣格打倒！然而當玩者跟上代國王談過後，就可以跑上去二樓，開始攻城去也。

WELL，先讓筆者講解一下這是一個怎麼樣的迷宮吧。唔，其實這個艾拉高城共有九層，但由於第一層是不會出現敵人的，而最上一層又只會用來打波士，所以玩者真正要打的層數就只有七層。而筆者亦會將第二至第九層的地圖刊登出來，方便各位參考。而這個迷宮最特別的地方，可説是每當玩者來到或者離開某一些層數時，就會出現一些士兵或者本來可以成為隊友、但卻又被你「離棄」之角色在妨礙你前進。即是説，若果玩者已將説明書最後那數頁所介紹的人物全收為隊友的話，那麼到第六層為止，出來迎戰的就會全是士兵。明白沒有？

言歸正傳。當玲一上到二樓，立即有四名士兵在阻路，而跟他們戰鬥的戰術也不需太複雜，都是先派兩名攻擊隊員前去攻擊對方排在較前位置的敵人；而負責防禦的隊員就要截擊前來偷襲我方魔法的敵



人；而魔法師當然是以最快的速度使出群體魔法啦。由於士兵們是沒有魔法師的，而且體力就只有300點左右，所以實在並不難打啊。

當把這些傢伙收拾之後，就可繼續往上層跑。而在第二層要注意的地方就是在一些凹位中是會有寶箱的，而且都是一些甚為實用的防具啊，取走



吧。之後玩者就可用北面的樓梯上去第三層。不過在離開第二層又會出現四名士兵在阻路，不過只要用回上次對付他們的戰術即可。

但一來到第三層，玩者又需面對那些阻路的士兵。（嘩，真係好煩呀）打倒他們後，就可以用在東北面的通道去取寶箱，之後再跑到西北面的通道處，而且在這條通道上亦有好幾個寶箱啊，大家可不要太心急離開，最走先吧。然而在離開第三層時又會有四名士兵在阻路的，快快把他們收拾好啦！

把他們料理好後，終於來到第四層。哎？！為何這裏那麼似「雷鳴之塔」第二層的呢？不過幸好這裏是不用按按鈕的。説回攻略吧。在第四層中出現的怪物已比之前兩層的強，連在「天女之祠」中的波士也會出現，非常難纏。而現在於玩者面前有三條路，正中間那條及左邊那條路亦是去取寶箱的。然而放在左邊那條路的寶箱的位置是較為隱閉，要去到路的盡頭方會見到。而當玩



者用右路前往C點離開第四層的同時，那些士兵又會來阻路，快快收拾吧。

來到第五層時，玩者就會發現這裏除了有主要的通道外，而在這之下更有一個沙池。其實玩者是可以跑落沙池的，樓梯就在入口的東面。不過在沙池中所遇到的敵人之數目是會較多，所要在這裏行動要快。而玩者落沙池又目的何在呢？原來在沙池中是藏有兩件寶物的，而玩者只要沿着地圖那些箭咀前往即可取到。取過寶物後，當然就是返回主要的通道上啦，在這裏也取過寶箱後，就可先SAVE，再用D點的通道離開。

上到去第六層，又有敵人在阻路了，不過今次卻不是普通士兵，而是加爾莫、高莉莎神宮或者奧尼亞的其中一人。（若果玩者沒有闖過那「四個守塚」的話，出現的就會是加爾



莫；若是沒有去過「風之神殿」的話，出現的就會是高莉莎；若果沒有去過「雷鳴之塔」的話，出現的當然就會是奧尼亞）唔，至於戰術方面，若果面對的是加爾莫或者是奧尼亞，那麼玩者可先派一名防禦力高的隊員去攻擊主將，而另一位就跑去攻擊魔法師（即是女士兵），以防止她有出魔法的機會。而負責防禦的隊員就

繼續守衛着我方的魔法師，讓他有時間使出攻擊範圍大的魔法。而若果對手是高莉莎的話，那麼兩名攻擊隊員在一開始時就要向高莉莎狂攻，而且要她早死早着，不然給她出到一下魔法攻擊，已有機會令我們全軍覆沒了。把阻路的傢伙收拾後，我們繼續往上層闖。唔，其實在第六層中又分兩三層的，而且還藏有寶箱兩大個哩。不過由於這裏的牆壁較高，使玩者難於察覺。哈哈，轉轉視點試試吧。

經過E點的通道，我們來到第七層。然而這裏的牆壁又是非常的高，但幸好的是，這層的寶箱全放在那些八邊形的轉角位處，故不難發現。然而來到第七層的盡頭，薛高就出現在玲他們面前！哼，看來在「水迷宮」之後，又要跟這傢伙交手了！

唔，其實打薛高的戰術跟打高莉莎的差不多，都是先用兩名攻擊隊員前去鉗制主將薛高，之後再令魔法師以薛高為攻擊目標的放出「流星嵐」魔法，令攻擊他時其他士兵也會受到牽連。然而薛高的體力只有三百許，若果能通過第六層的話，把這傢伙打倒絕對不是問題。

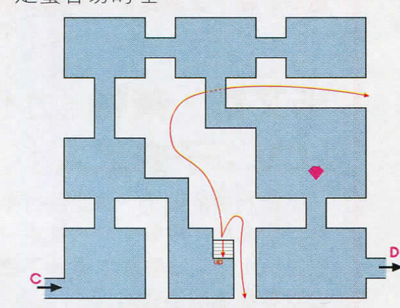
當玲把薛高打倒後，他還不忿氣的把兩隻強獸召喚出

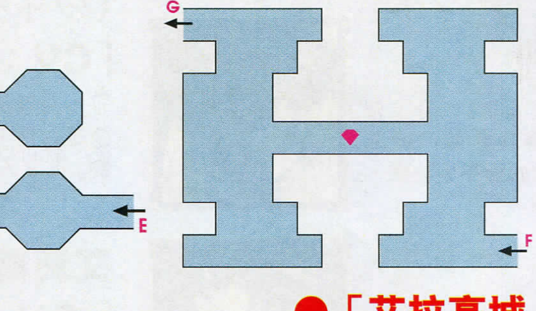


來。啊，原來樹仙館那個研究的幕後黑手，（不是答信那位）就是薛高！正當他想用強獸作出攻擊時，眾人突然聽到渣格的聲音。由於薛高已失去其利用價值了，所以渣格就給他一個「人間蒸發」的下場。喲喲，一代野心家就此消失於世上，實在是太可憐了。

上到去第八層，在入口的北面是會有兩件寶物的，取走後才過中間那條大橋吧，然而在橋中央更有一個SAVE POINT啊。SAVE過後就可跑過對岸，而在橋的南邊是又有兩個寶箱，取過之後就可用G點的通道去到第九層，亦即是渣格藏身之所……。

由於廠商限制的關係，筆者是不能公開與最終波士決戰的情況。只能説若果玩者沒有去「雷鳴之塔」令珍成為伙伴的話，在打渣格之前是就先要打敗她。然而，由於她只會單人匹馬的出戰，所以只要用三名隊員圍住她狂斬，而魔法師則在外圍放魔法的話，就打敗她是蠻容易的哩。







●「艾拉高城」地圖

玲他們終於把渣格打敗了。而且從艾拉高城中突然射出一條光柱出來，在玲的家旁邊那遺跡更起了變化—遺跡的大門突然打開了。與此同時，艾拉高城亦開始崩塌，只見士兵們慌忙地在即將要變成廢墟的城堡中亂竄。而想將艾拉高成為「神之國」的野心亦告正式幻滅……。

鏡頭一轉的來到爾斯多拉路城堡中。由於人類已失去守護「神之遺產」的力量，故爾斯多拉路的各高官正密謀對策，而領導人艾娜露更想聽聽身為神之鳥的玲之意見。不過卻受到其他高官的非議，還向這位「罪魁禍首」大興問罪之師。就在此時，莉芙跑了入來，還把玲拉了出去。原來玲在世界各地所結識的朋友也來了爾斯多拉路，還感謝他把渣格打倒，



令世界回復到本來的面目。更令大家也明白到，自己的世界是要用自己的力量保衛的哩！哈哈，原來玲並不是甚麼「罪魁禍首」，而是令世人覺悟的大英雄啊。

翌晨，玲在家中一覺醒來時，就會發現跟自己好感度高的女孩子在身邊。而且在卓上，更有一封莉芙留下的一張便條。不過這些也不要緊，更重要的，就是玲的新旅程又告開始了，究竟在那「遺跡之門」後面的是甚麼呢？而玲又能否超越神的成為「LAGUACURE」呢？然而從這裏開始，玩者就可以使用遊戲內的「M.B.S」，亦可跟已完成了《LAGUACURE》的朋友進行對戰，並在這世界內四處冒險，令自己「養育」的角色更加強。不過，本遊戲的攻略要到此為止了，（嗚嗚）筆者亦不能再陪大家一起冒險啦，以後的事就要靠自己了，各位努力吧！



黑暗的世界即將再再來？

黑之劍

——Blade of the Darkness——

在PC上頗受歡迎的RPG——《黑之劍》，現在移植至PlayStation中，當然，PC版中那些過激的鏡頭及對白在PlayStation均是已刪剪，現在本刊便會就此RPG Game作出攻略。

在開始正式攻略前，不可能不作簡單的介紹，現在就會作少量的介紹，之後便會立刻進入攻略編。

山寺良牙



◆◆◆人物介紹◆◆◆

卡艾斯・萊特（カイエス・ナインターク）「CV：子安武人」



旅行中的劍士，亦是修行中的身份，主要使用劍技作攻擊，原本是在一咒術師的家療傷中，後來在魔鏡中看到了忍後，便決定去找尋她並順道去修行。

忍・劉（シノブ・リュード）「CV：岩男潤子」



黑髮一族的少女（東方人？），身上帶著一把「黑之劍」並正在尋找其劍的繼承者，她對於黑龍的傳說好像知道不少秘密，而她多使用符咒魔術作攻擊。

謝菲杜魯（ゼフュードル）「CV：梁田清之」



一看之下便知他是一個好色之人，可是他擁有其高明的劍法，使用的劍法與卡艾斯屬同一門派。

里路・利杜艾蓮（リール・レッドエリン）「CV：長沢美樹」



正擔任遺跡發掘團團長的天才少女，現在正研究古拉謝各地所留下的遺跡。

謎之少女「CV：紗ゆり」



在發掘遺跡時同時發現了她，她與忍同樣是屬於黑髮一族，至於有關她的一切全是謎。

黑龍三使徒——菲爾/ 路路斯/ 嘉路莎（ヴィイ/ ルルス/ ガルサ）「CV：川上とも子」



穿著黑袍的三人魔導師，但這三人原來全是女性，她們好像對於傳說的龍及「黑之劍」有深入的關係。

艾莉斯（エリス）「CV：折笠愛」



出名的女盜賊，被人稱為「紅色的艾莉斯」，有一次在沉船意外中救起了忍，至於她本身亦好像隱藏了一些秘密。

◆◆◆無限體力及MP？◆◆◆

各位應該知道一般的RPG是需要用道具或到酒店休息才能回復體力及MP的，可是《黑之劍》則有些特別，只要在地上移動及在地圖上連按○掣，便可回復體力及MP，即是話只要一邊移動一邊連按○掣，便可無限量地補HP及MP；可是有一點亦要留意，就是用此方法的話，敵人出現的機會率亦會顯著地增多；相對來說，也可以取得更多的經驗值，至於用不用這一招就隨你喜歡。

——攻略篇——

◆◆◆Prologue◆◆◆

久遠之時，有一條黑龍出現，將許多國家破壞並食了數千人，曾經有許多人想收拾牠，可是都不成功。後來，有一個人造了一把劍出來，並將黑龍收拾掉，自此過了一段時間後……。

有一天，卡艾斯從魔鏡中看到了一艘在風浪中翻滾的船，之後咒術師便問他為何要來古拉謝（クライツェン），他說是要來修練劍法，但修練後又不知道之後想做甚麼，只是知道這可能就是命運。



◆◆◆忍・劉（シノブ・リュード）篇◆◆◆

當她一醒來時便發覺在床上，之後艾莉斯便出現，並得知艾莉斯在沙灘上救起了忍。

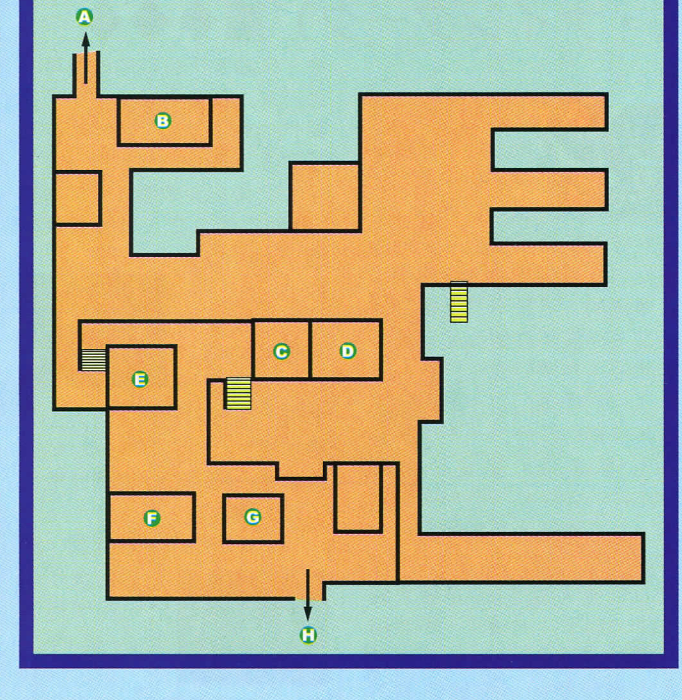


後來艾莉斯便要求忍去做一件事來回報她的救命之恩，另外從艾莉娜的口中得知，忍的身上是帶著一把很古怪的劍，可是艾莉斯暫時不將劍交回忍，要她完成事件後才將劍送回，而要去的地方就是這村南面的貴族大屋。



港鎮柯路拜爾（港町オールバイン）

A：往濕原（卡艾斯出場後才可進入）
B：艾莉斯家
C：村長家
D：武器防具屋
E：酒吧
F：宿屋
G：道具屋
H：Exit

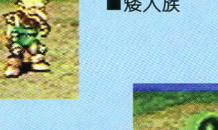


於是忍便出村並到南面的貴族大屋（貴族の屋敷）。

途中出現的怪物



■矮人族



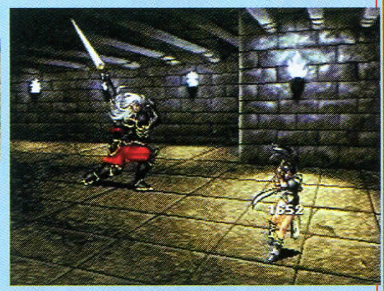


■Jerry怪

進去貴族大屋後，便說是來應徵做護衛員，於是守衛便讓忍進入大屋內，後來從其他人的口中得知，在地下室有一粒貴重的寶石名叫《綠星晶》，與大屋內其他人交談後，得知艾莉斯本身就是個盜賊，是想來偷此寶石的，於是忍便走去地牢並找到了該寶石，可是一出來後便有警衛走來並說忍是艾莉斯的同黨，於是第一場戰鬥便立刻開始。



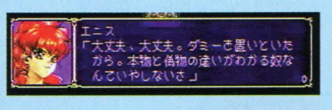
擊倒了這兩個敵人後，接下謝菲杜魯便出場，並與忍發生戰鬥，而忍當然是敵不過他，既然敵不過他的話，忍於是便用魔法循走了。



回到村後，從村民口中得知，在西方就是古拉謝的首都巴魯古魯沙（首都バルクルーサ），可是要到該處便需要有通行証。

入村後便立刻回到艾莉斯的家，並說她竟利用忍去做盜賊，但其實艾莉斯早已將真品偷到手，放在屋中的只是假貨。既然要做的事已做完，最後艾莉斯便將劍交回給忍，聽過了劍的事後，忍便開始其旅程，在離開前，艾莉斯將往巴魯古魯沙的通行証交給了忍。

之後，忍便向巴魯古魯沙進發。



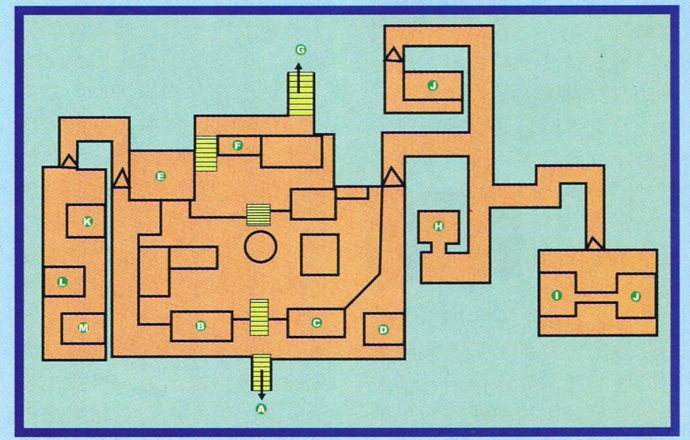
首都巴魯古魯沙

A：Exit to關閘
B：酒吧
C：宿屋
D：道具屋
E：武器防具屋
F：村長家
G：往巴魯古魯沙城
H：
I：圖書館
J：紀哈斯家（另有$50寶箱）
K：武器及防具屋（事件後才會出現）
L：防具屋（事件後才會出現）
M：巫女出現之屋

最初便會進入首都的關閘（関所），將通行証交予檢查後便進入城中，碰碰下到了村中的圖書館，在該處有人守著，不能上去，這只好先回到村中取情報，從村民口中得知有一批調查隊在各地進行遺跡發掘工作，可是有些人是反對的。之後到村長家獲知取得情報可以到村中的酒吧，於是便去去調查，從該處的人口中知想知道有關多些這國家的事可到圖書館查看，可是館內的書早已看過。另外從酒吧起闆口中得知，圖書館的人是會收購一些古物及古書的，而村的西南面有一個古廢坑，可能會有些發現，於是忍便出去洞內看看有否有用的物件。



出了關所後向下行了不久便可到古書山洞（古い本の洞窟）。



古書山洞

A：解毒藥
B：魔術師手杖
C：$50
D&E：藥草
F：BOSS（打敗後可取得古書「ミ·ミ田」）
G：Exit
H：封印之洞口

洞內出現的怪物


■鬼火 ■蝙蝠

在洞內的H點發現車底壓著一石碑，可是又看不明那些文字。另外，在F點會遇到本版圖的BOSS，對付牠可用



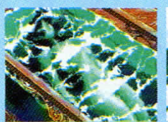
火系魔法（バーニングスフィア）最為有效，打敗了牠後便可最得一本古書。



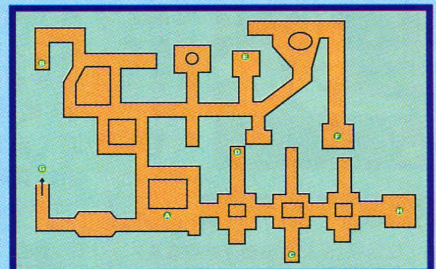
取得了古書後，便回到巴魯古魯沙的圖書館，其後守衛便給忍上去二樓，在二樓遇到了里路，並向她查問一下其研究之目的，另外從她口中得知，在前陣子在黑龍洞中調查時發現了另一個與忍同一種族的人，而且該人還在生存並放在城的地牢中，於是里路便將進城証明——有羽毛帽（羽根つき帽子）交給忍，然後忍便走去城門。

進城後便從右方的通道走向地下室，從書庫（B1的B房間）的入口中得知，里路所說的人就在隔鄰的房間，於是忍便走至他們所說的房間（B1的A房間）。

走進後，果然見到該人，走過去調查時便發覺她開始向忍說話，並說忍是該人的子孫，之後……。







→忍·劉（シノブ·リュード）篇——完

◆◆◆卡艾斯·萊特（カイエス·ナインターク）篇◆◆◆

回到卡艾斯處，他發覺魔鏡再看不到東西，之後從咒術師的口中得知，那是一個未來的予告，說全世界有可能進入黑暗中，於是經過咒術師的祝福後，卡艾斯便決定開始修行的旅途。



濕原

A：解毒藥　B：$5
C：藥草　D：$20
E：熱之咒石　F：藥草
G：Exit　H：往森之島
I：BOSS（シートロル）「二回戰」
J：BOSS（ザリガニ）「初回戰」
K：往港鎮柯路拜爾

途中出現的怪物


■甲龜

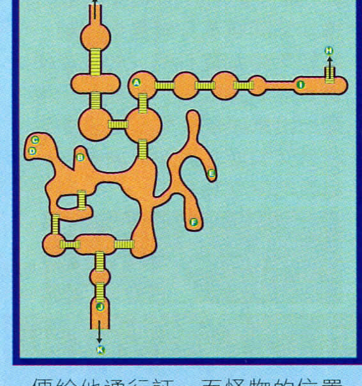
出口前會有BOSS在等著，對付牠亦不難，只要使用「三日月」或「地摺」這兩招便能輕易將牠擊倒。



進村後便到村長家，可是得知村長有事去了貴族大屋，由於沒有通行証是不能去巴魯古魯沙，而且發行通行証的亦只有村長一人，於是便只好去貴族大屋找他。



到大屋後，在二樓下方的房間找到了村長，可是他說以卡艾斯的身份要取得通行証是有些難，於是村長便提出如果卡艾斯將怪物的BOSS收拾掉便給他通行証，而怪物的位置是濕原的東北方，將牠收拾後並要救出留在該處的研究員。於是卡艾斯便回到柯路拜爾並向濕原的東北進發。



在濕原的東北方（地圖I點）果然見到了該怪物，於是便開始另一回的BOSS戰。對付這BOSS用「笹船」是最好不過的，可是由於招用MP十分多，所以有必要時也該用防禦來回復MP；另外，有時用一下普通攻擊也是一個有效的方法。

救出那些研究員後，便再次回到貴族大屋，村長得知怪物被收拾後，便將通行証發給卡艾斯，之後他當然是往巴魯古魯沙出發。

到達後，從關員口中得知村內現正實施戒嚴，但為何會有戒嚴呢？於是便到村長家了解情況，而他的答覆只是該命令是由領主提出的，村長也沒法了解，另外提到有關忍的事時，只是叫卡艾斯到酒吧去查問一下。



一進酒吧，便有個紅髮女子走來要求卡艾斯保護她，事情好像是該女子被傭兵冤枉她偷銀包，可是該女子說明沒有做過的，於是卡艾斯便為了該女子而與那些傭兵起爭執，當然最後是演變成戰鬥。

今次的戰鬥對手是人，而且其攻擊力及體力也不少，要有心理準備可能會GAME OVER一至兩次。而今次的戰鬥，以前拾到的藥草便有很大用途，戰法就是多用「世船」去攻擊他，當然MP是會大幅下降，到不能出招時，不妨用防禦來回復MP。另外敵人是會作出反擊的，當體力剩下150至200時，便要用藥草來回復體力，若MP回復到一定值後，便再次進行攻擊，只要維持這一消耗戰，便可輕易擊倒這傭兵。



打敗他們後便再次進酒吧內，原來該女子是艾莉斯扮的，互相交談過一會後她便走了，之後在老闆口中介紹卡艾斯到東方的一所高級住宅去應徵工作，於是卡艾斯便去該地方，其實該地方就是紀哈斯的家（地圖J點），入內看到紀哈斯說他的病因是某人用咒，於是便叫卡艾斯去殺了那個人，何是他在何處呢？其實他就在下面的監牢中，只要走下去打敗他便可，由於那人容易對付，所以不提對付他的方法。（對付他後記著取去アミュレット）

之後在巫女屋（地圖M點）找到他的分身，可是到最後還是被他逃掉。



之後在圖書館的二樓找到了里路留下的信，內容說她們一行人去了馬加洛古（マッカロック）的遺跡調查，另外在該處同時取得了新的通行証。

之後便回到紀哈斯家，果然是回復了，於是便順道問他入城的方法，說可以利用地下牢通往城中，而地下牢就在關所處，於是便去關所處並進入地下牢。

在牢中調查時，不小心被鎖在房內（房間一），之後倚在右方的牆聽到了隔房的人說卡艾斯，另外亦得知忍的行蹤，突然有怪物出現並殺了鄰房的人，之後下一個目標就是卡艾斯，於是便立刻作出應戰。

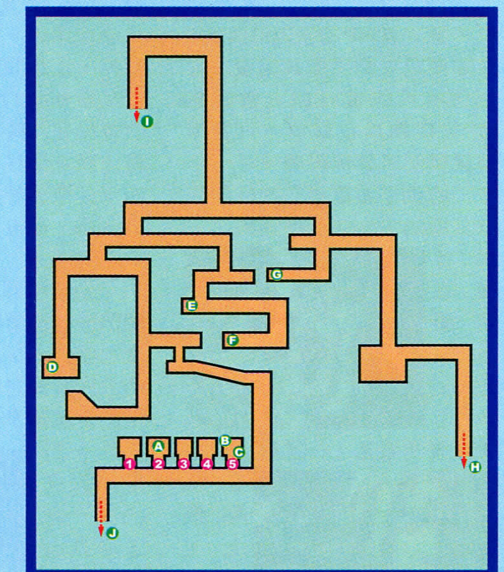
對付這敵人用「笹船」便可。



出去後發覺所有倉門均被毀壞，而且出路也被封，這只好進入城內的地下通道。

巴魯古魯沙城地下通道

A：武器商人之心得
B：$100
C：以太
D、E&F：藥草
G：防護手套
H：往廢坑
I：往城內B1



巴魯古魯沙城 B1

A：謎之少女所在房間
B：研究室
C：書庫
D：往地下通道



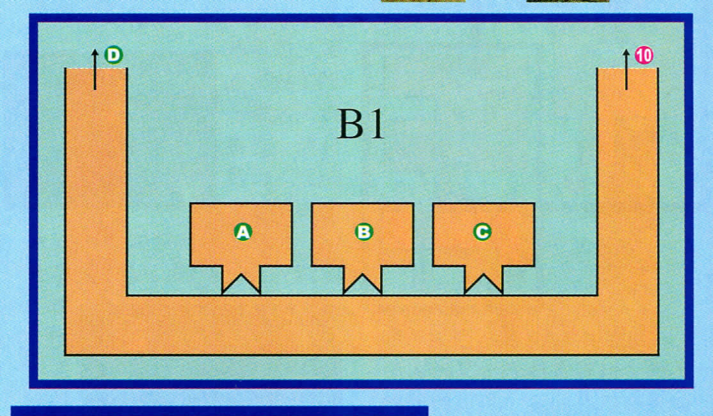
途中出現的敵人



■士兵



■魔道士

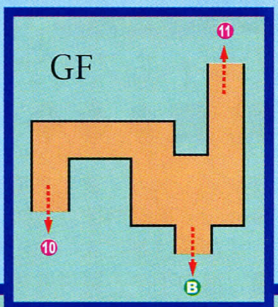


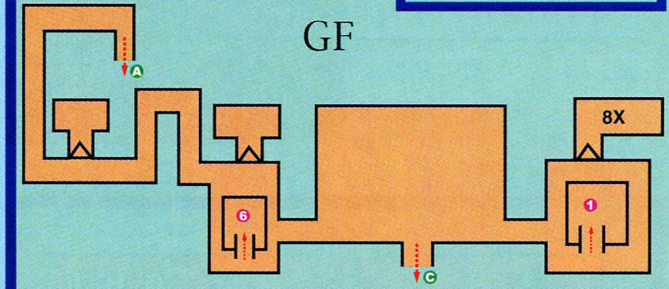
巴魯古魯沙城 1F

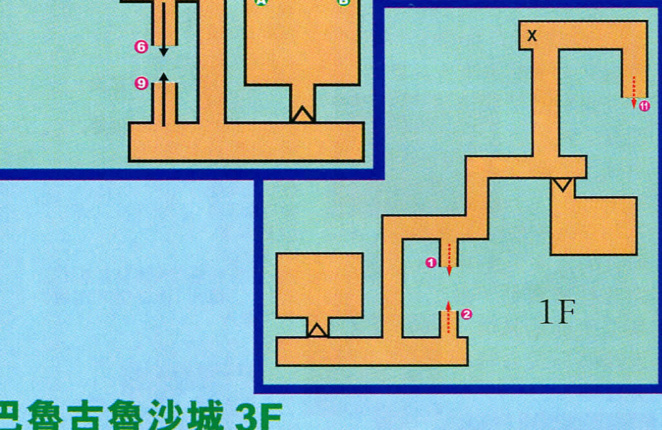
A：$1000
B：回魂藥
×：敵人

巴魯古魯沙城 GF

A：往中庭
B&C：Exit
8×：八敵人（一定要打，否則過不了版。）





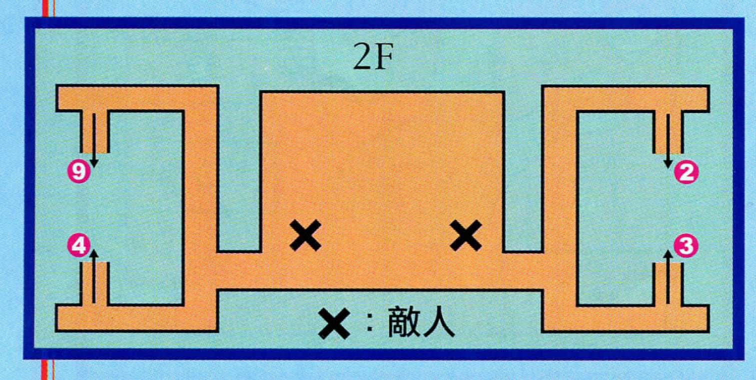


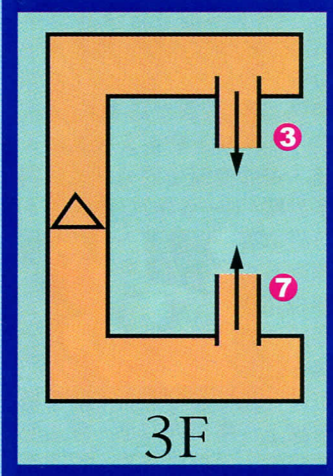
巴魯古魯沙城 3F

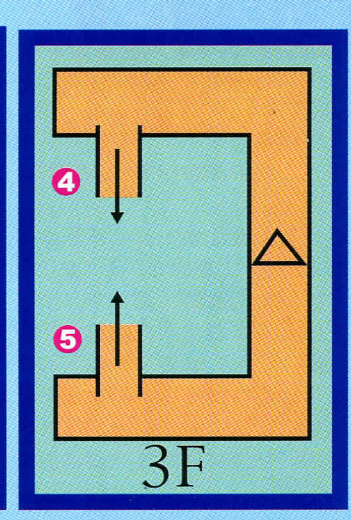
×：敵人

巴魯古魯沙城 2F

×：敵人

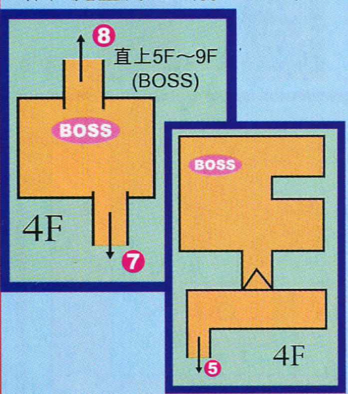






巴魯古魯沙城 4F

4×：四敵人
（由8處直衝上去打BOSS）



在城中地上有一些睡了的兵士，但其實他們全是敵人，如果有信心的話，可以將他們全數消滅用來賺經驗值。另外在GF會看到有個出口，可是現時取好不要走過去，因為現時卡艾斯的攻擊對他們是無效的，在該處GAME OVER就不太好。

另外到了4F（圖中8的位置），便會遇到黑龍三使徒，她們命令卡艾斯離開城中，可是卡艾斯不聽，並且要追問到底，於是她們便放出雷獸來攻擊卡艾斯，之後BOSS戰便一觸即發。



這BOSS非常強頑，本人建議先提升數個LEVEL後才上去對付牠。對付這怪物最好是用「徹し」，當MP用盡後，便不停用防禦來回復，另外當HP扣至200與250之間便要立刻用道具回復，否則便有可能被打倒，當儲夠MP後便再以攻擊牠，只要用消耗戰便可將牠戰勝。



打倒了雷獸後三使徒便問卡艾斯的名，之後便消失了，再者便繼續衝上去，到了天台後便看見了一黑髮少女站在八陣圖上，與她對話後便想引卡艾斯走過去，這時有一個公仔站在卡艾斯的肩上並阻止他走過去，還說觸摸她後便會死，正想問她是誰時，便叫卡艾斯到城的中庭救她出來，之後站在八陣圖上的七人便用魔法將那公仔打下來，另外還叫卡艾斯若想找到她的話便到黑龍洞，最後卡艾斯便向城的中庭進發。





到了中庭並打開了那黑色的門後，便發現忍在該處，之後忍便向卡艾斯解釋有關剛才的公仔及黑之劍的事，而卡艾斯更嘗試拿黑之劍，可是有些排斥，於是二人便決定一起去尋找有關黑之劍的繼承者。



→卡艾斯・萊特（カイエス・ナインターク）篇——完

◆◆◆共同出戰 篇◆◆◆

之後二人便回到城中找出路，而出路就只有GF的一個，該處又有一些黑暗士兵攔路，於是便利用忍的魔法將他們消滅，並離開城中。



這時三使徒正商議對付忍等人的方法，其中一人提議找謝菲杜魯幫忙，於是三使徒的其中一人路路斯便去找謝菲杜魯。





回到城中便得知里路於馬加洛古因黑礦石而得了病，並且在圖書館留下了一封信，於是二人便去圖書館看看該信的內容。

在圖書館中，有一本原本借去的書「古拉謝之民話（クライツェンの民話）」還回來，於是便看看有關這國家的歷史，看過後便上去看看里路留下的信，從信中得知里路果然去了馬加洛古，之後二人便利用新的通行証經過關閘往北面的馬加洛古。

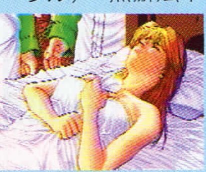
馬加洛古

A：往巴魯古魯沙
B：宿屋（可直通往溫泉）
C：小溫泉
D：宿屋（里路入住的地方）
E：酒吧
F：村長家
G：防具屋
H：武器屋
I：道具屋
J：研究所
K：往馬加洛古遺跡及北面出口
2×：二敵人（事件後才出現）
×：敵人

途中遇到的敵人


■狼

到了馬加洛古後在宿屋（D點）找到了里路，她看來十分辛苦似的，從她的部下得知里路好像是因黑礦石而得病的，而這村的醫生又被人徵入伍，最近有醫生的地方也要到多拉路（ドーラル），無辦法下只好拿著黑礦石去多拉路尋求解決方法。

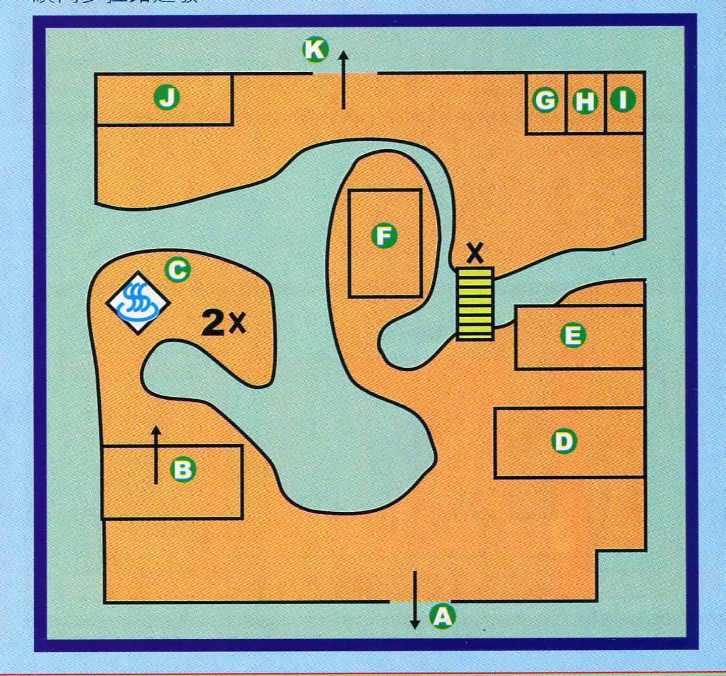


一出去便發覺有一雕像擋在橋上，後來得知是一魔法使放來的，她要求忍等人留下錢找給二人過去，當然又是有些爭吵，於是戰鬥便立刻開始。



由於已是二人一起出戰，戰力增加不少，對付這敵人，卡艾斯應用「徹し」，忍則用「バーニングスフィア」會較為有利。

將敵人消滅後，該魔法使便哭著口離開，之後二人便繼續向多拉路進發。



多拉路

A：Exit
B：宿屋
C：巴魯曼家
D：某地道入口
E：道具屋
F：防具屋
G：武器屋

到了多拉路後便在村中的一所屋內（地圖上沒標明的那所）找到了巴魯曼，可是他說自己並不是藥劑師，只是一位造毒藥專門者，並且要二人中其中一人做毒藥實驗品，後來發覺也好像沒有效用。無法之下只好先將黑礦石交給他研究，之後巴魯曼便將其失敗作交給二人，看看給里路喝後有否效用。於是二人便拿著巴魯曼的失敗作回去馬加洛古。

在多拉路的村民口中得知，附近有一個崇拜黑龍的集團在入江之村（入り江の村），百聞不如一見，去看一下也無妨。

入江之村

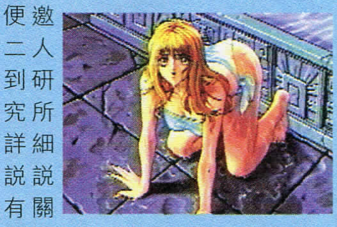


A：Exit
B：道具屋
C：宿屋
D：敵人（事件後出現）

回到馬加洛古後便立刻將藥給里路喝，雖說是毒藥，但對於里路亦非常有效，而且還痊癒起來，之後二人便到宿屋集息一會，第二天再到研究所探里路。



第二天到研究所，從她部下口中得知她去了遺跡查探，於是二人便到遺跡處找她（從上方出口去）。在遺跡中找到了里路，她向二人致謝意後，便邀二人到研究所詳細說說有關研究的結果。



里路病倒的原因是因為黑礦石與黑水晶放在一起的結果，而黑龍洞內亦有一塊大型的黑水晶，如果那水晶被壞的話便會有一般巨型力量走出來，其破壞力後果不堪設想。而軍隊現在已去了黑龍洞處，於是二人便決定要去黑龍洞去阻止軍隊破壞水晶。

一進黑龍洞，三使徒的菲爾便出來，並說她們要將黑龍的第一道封印打開，而且得知全部有三道封印來封著黑龍的，另外，菲爾死口咬定卡艾斯就是黑之劍的繼承者，就算卡艾斯否認也不理會，之後二人便從右方的門（3號門）進入黑龍洞內部。

一進入後便有一石碑擋路，走近時它便會作出攻擊，對付它只用忍的「アースファング」便已足夠。

黑龍洞



2：往黑龍洞遺跡

洞內出現之敵人



■甲蟲

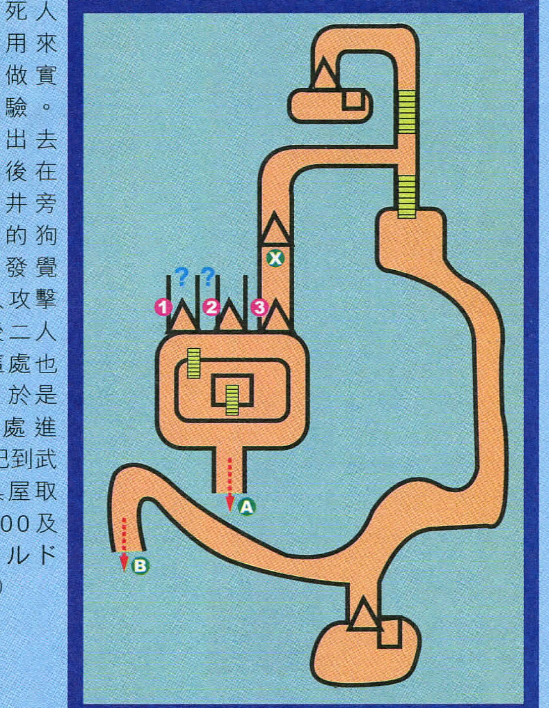
到了遺跡後，已阻止不了軍隊去破壞第一道大門，卡艾斯正想走去阻止他們破壞黑水晶時，敵人究然出現，於是新的戰鬥又開始。



這三敵人根本是打不死的，只是用要浪費時間，只要用卡艾斯的「閃步」便可對付他們，最後這三敵人也只是會逃掉。

始終也阻不了他們破壞黑水晶，被破壞後，忍便感到有一般強大的魔力走了出來，於是二人便離開山洞去其他地方看看其破壞程度。

一離開山洞便立刻到了多拉路村，發覺除了巴魯曼以外，所有的人都死去，之後巴魯曼好像發了瘋似的，要拿死人用來做實驗。出去後在井旁的狗發覺變成了敵人攻擊二人，最後二人認為留在這處也沒有價值，於是便向另一處進發。（別忘記到武器屋及防具屋取得$1000及エメラルドリング）



途中遇到的敵人


■ 骷髏骨


■ 喪屍


■ 矮人巫師

回到馬加洛古發覺該處已被怪物侵佔，於是便走到研究所，並叫里路等人盡快回去巴魯古魯沙避難。

到關所處發覺有很多馬加洛古的人，原來關所的士兵不讓他們進去，於是二人便衝上去與他們理論，那些士兵竟要二人給錢才可走過(賄賂)，在這危急的關頭還這樣真是佛都有火，於是便決定去闖關(鉄槌を下す！)。

對付這些士兵，卡艾斯可用「徹し」，而忍則用「アースファング」來應付，不應心急，逐個擊倒便可。

可是打倒了關員後，便有更多的士兵走來，於是二人便決定到村中避避風頭。





村中有很多的士兵把守(因實行戒嚴中)，如果大家有信心的話，不如將他們全數擊倒。(本身也要全數打去才可過版)

在村民口中得知這次戒嚴事件的一些內幕，之後便到了紀哈斯的家想查問一下，可是該處的僕人又不准許二人入內，之後倚著右方的牆聽到了紀哈斯與另一人的對話，得知此地即將會有戰事發生，可是又阻止不了。

得知這個情報後，便與村內的其中一人交換另一情報，



而名字是「金色のコウモリは橋の上に出る」，但這是甚麼意思呢？其實這是進入酒吧用的暗語。

在酒吧內取得了$596(消滅所有士兵可取得)，另外亦得知艾莉斯將會潛入城內偷東西，最後在酒吧的一角遇到了謝菲杜魯，經過一輪爭執後便在廣場與他作單對單決鬥。

對付謝菲杜魯最有效是使用「徹し」，這一場也同樣是消耗戰模式，有大量藥草的就是勝者，當HP低過350時，便要用藥草來回復體力。

雖説是打敗了他，可是他又突然換了劍，且一招將卡艾斯擊倒，眼見不平的忍於是便用激漲法罵謝菲杜魯，到最後謝菲杜魯還是走掉。

之後二人便進城，在城的一處找到了艾莉斯，接下來她便會將門打開並讓二人進入城中，反而艾莉斯及其部下則入內進行搜掠。



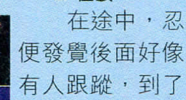


城內出現的敵人

■弓兵

到了4F將領主的親衛隊消滅後，便進入其房間，這時路路斯走出來，並變出另一隻魔獸(ぬえ)，於是戰鬥再開。

正式對付他前最好先升多八九個LEVEL，因為此BOSS實在太過強，

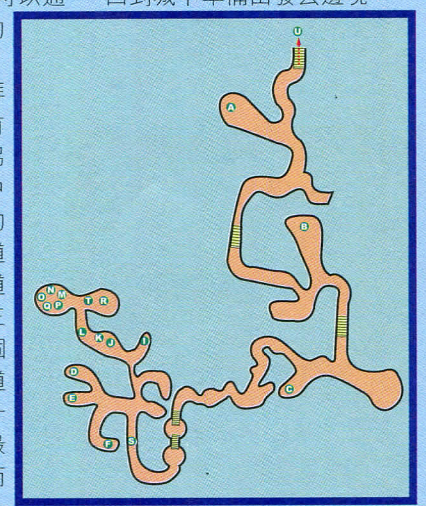


「谷LEVEL」的方法可以在原地連按○掣，敵人自然會走出來。之後便再次對付魔獸，卡艾斯用「刃紋」，忍用「風神召」，戰法則仍用消耗戰模式。

將魔獸擊倒後，路路斯亦隨之死去，原來她本身就是魔獸的化身，將她打倒後，城中在睡夢中的人亦隨之而起來，之後領主優伯姆(ユーバウム)便決定要回禮給二人，於是便選擇要傳説的剛劍(伝説の剛剣が欲しい)，該劍存放的位置就在廢坑的盡頭，而往廢坑的路就在地下牢內(地下牢地圖H點)，於是二人便往廢境處。(去前請到1F取寶物)

廢坑

A：藥
B：以太
C：沉默之卷物
D：黃之咒石
E：月光之粉
F：守　之卷物
G：$500
H：金髮飾
I：藥
J：$1000
K：青之咒石
L：藥
M：以太
N：解毒藥
O：TENDER OIL
P：回魂藥
Q：月光藥草
R：獅心劍
S：敵人
T：BOSS(ヌシ)
U：往地下牢



境內出現的敵人

■ 石板怪

■ 怪眼



在途中，忍便發覺後面好像有人跟蹤，到了R點時，艾莉斯突然出現，原來她入城的目的，主要是取得此獅心劍，她取得後便好像一陣煙般溜走了，這時有一隻名叫「ヌシ」的怪物出來，並擋著出口，於是便開始另一場大戰鬥。

對付這BOSS只要記曹一點就可以，那就是「切忌用地系魔法攻擊」，其他的攻擊魔法也可對牠做成甚大的傷害。

之後從忍放出的式神傳送回來的映像得知，艾莉斯被謎之少女控制了，而且還將二人的身體交換，換而言之，艾莉斯已死了，於是忍等人便走去9F看看該處的狀況。



上到去後，只見艾莉斯已定了形，經調查後還化了灰，只剩下一粒紅色的珠，之後忍説只要找到清淨的水可以尋回艾莉斯生前取後一刻的景象，可是究竟何處有清淨的水呢？答案就在馬加洛古的溫泉區。

回到村的圖書館中，從里路口中得知現在正進行分析黑礦石，另外亦得知多拉路村有些異常現像。

之後在馬加洛古的細溫泉看到了艾莉斯的影象，得知這村的北方有一座十分古怪的塔，可是又不能直接去到，那究竟該怎做呢？這暫時放下不理，不如先到有古怪的多拉路。

到達後便發覺村民全部會動，可是不能說話，當到巴魯曼家前更被村民攻擊，之後便進入他的家，才得知他故意令死人復活，真是不想看，於是便離開這死人村。

之後再到入江之村，該處又是空無一人，只是剩下在D點的敵人，打倒了他後二人想追問他有關黑龍的事，可是被他逃掉又追不上，無計可施下只好回去。

回到巴魯古魯沙後，從酒吧的村民口中得知，從城的側門經過一段很長的山路可以通往邊境，相信那古怪的塔就在邊境處。

盪盪下回到柯路拜爾，看到有很多人驚有事發生而逃到國外，另外從艾莉斯的部下口中得知他們從城中偷來的書有好幾本已賣了去道具屋的人，之後便到道具屋處，而他亦已將三本書分別賣了給三個人，其中一個是著魔道士服的年輕女性，另一個是一位貴族男性，最後一個是旅行商人，而該商人聽說是在邊境做武器的人，於是二人便決定向邊境進發。

回到巴魯古魯沙後，便立刻走找優伯姆要求開放側門讓二人去邊境，他當然是應承的，於是二人便通過側門往邊境，可是在出去前守衛説里路有事要説，於是便先去一回圖書館。找到里路後得知黑礦石所擁有的破壞力是驚人的，往樓下看過情況後，二人便再次回到城中準備出發去邊境。

往邊境山道

A：以太
B：回魂藥
C：劊子手之劍
D：TENDER OIL
E：青之咒石
F：$1000
G：守護之卷物
H：道具屋
I：藥
J：以太
K：回魂藥
L：中BOSS（鳥人五隻）
M：保護指環
N：月光之粉
O：高級藥
P：以太
Q：往邊境大地圖
R：往巴魯古魯沙城
×：士兵

途中出現之敵人

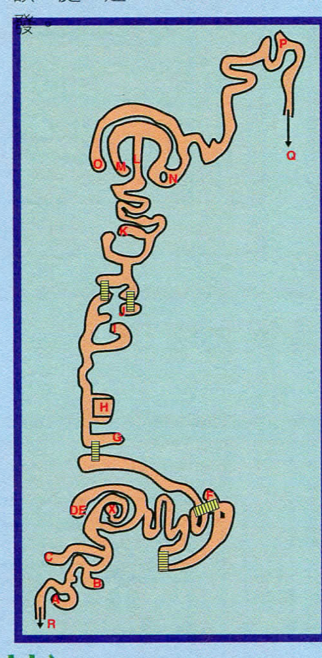


■棍手　■鳥人

山路中，對付鳥人最好是用風系魔法，如「竜降」和「風神召」。

出了山路後，便向右方的進發，在過橋時遇到了一翼龍，於是便開始戰鬥，即將殺死牠時，有一女孩走出來，並說這龍是她養的，之後便帶忍等人到附近的穌浩村（ソーホウの村），再者從村長及武器屋的人口中得知，在海邊之村有一位造武器高明的人，於是便向該處進發。





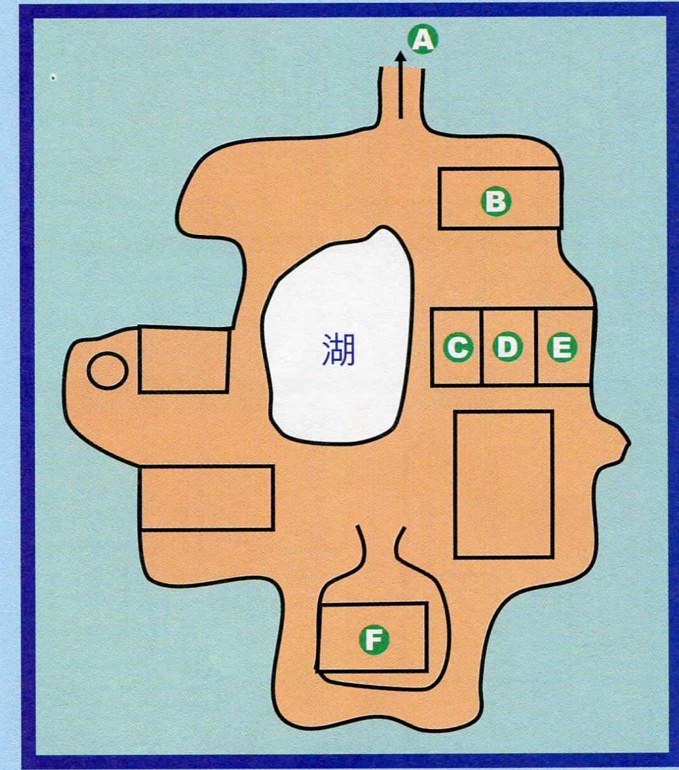
穌浩村

A：EXIT
B：宿屋
C：武器屋
D：道具屋
E：防具屋
F：村長家



進了村後，在酒吧中找到了那造武器高明的人——古里胡路（グリンウルド），將武器及交給他$5000後，他便叫二人先到宿屋休息一晚，第二天便回去取武器。清晨便有大批士兵走來並到處殺人，幸好二人沒有被波及，可是到古里胡路家時，他便被人捉去，從他口中得知武器已做好，之後便進他的家，在火爐及櫃後找到了該兩件武器「逆鱗の剣及ハイドラダガー」

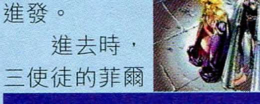




海邊之村（海濱劇村）

A：EXIT
B：酒吧
C：宿屋
D：銀之手環
E：古里胡路家

取得了新的武器後，便立刻向貴族之塔進發。

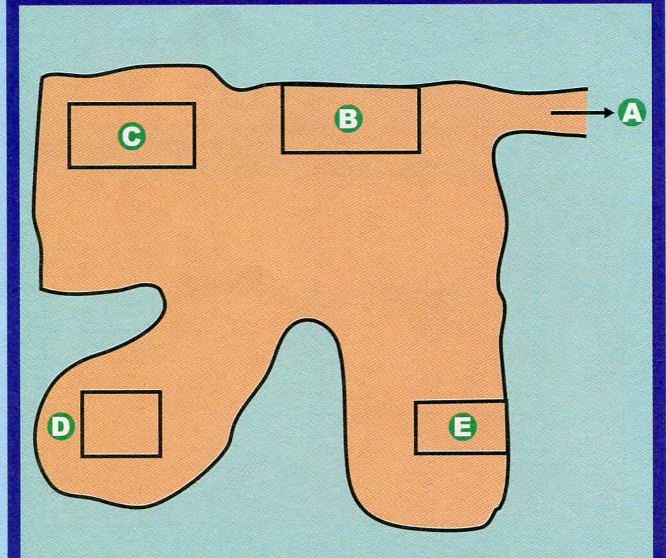


進去時，三使徒的菲爾向謎之少女說明她自己的身份，她的名字原是妣虎，而她來的目的是為了使黑龍復活。

塔內出現的敵人

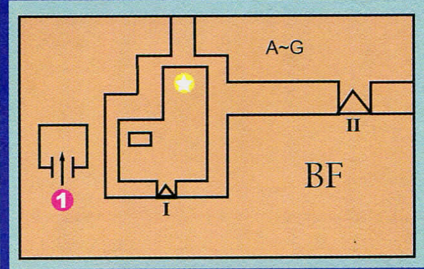


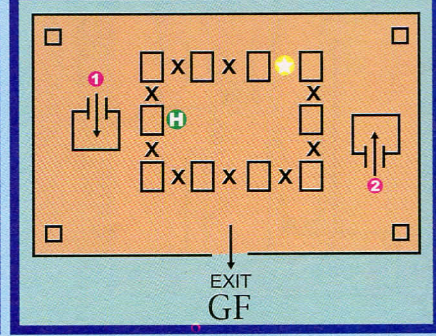
■黃金巨人



貴族之塔 BF

A：藥
B：以太PLUS
C：$500
D：銀胸甲
E：妖精之羽衣
F：$80
G：以太
★：著地點
□：擊開Ⅰ、Ⅱ門



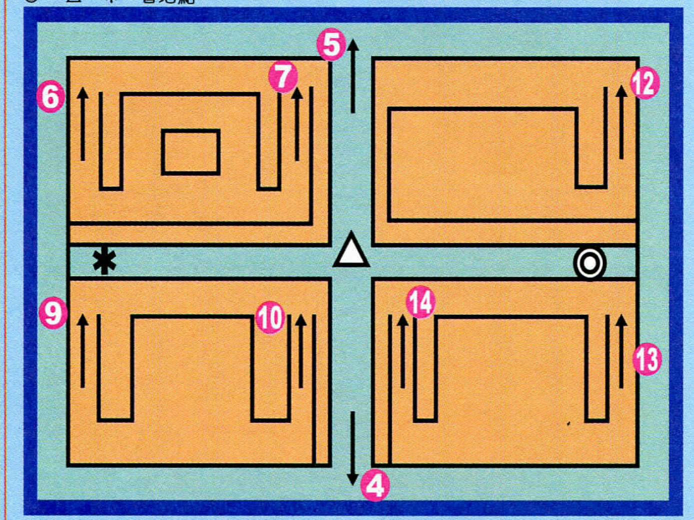


貴族之塔 GF

H：藥
★：掉落點
×：不可踏進
貴族之塔1F
貴族之塔2F
BOSS：卡艾斯用「皇狼」、忍用「火龍召」

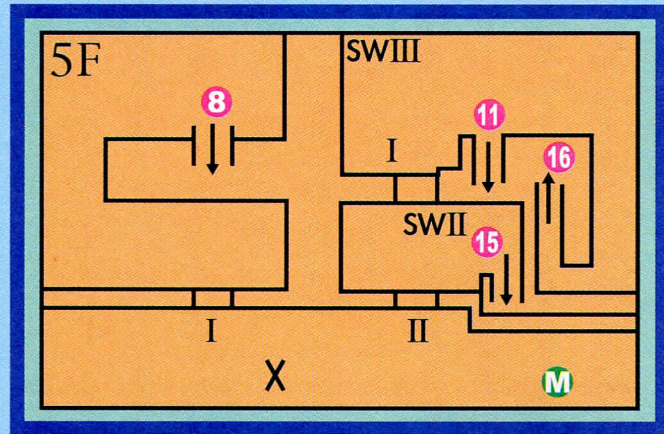
貴族之塔 3F

K：高級藥
L：$1000
◎、△、＊：著地點



貴族之塔 5F

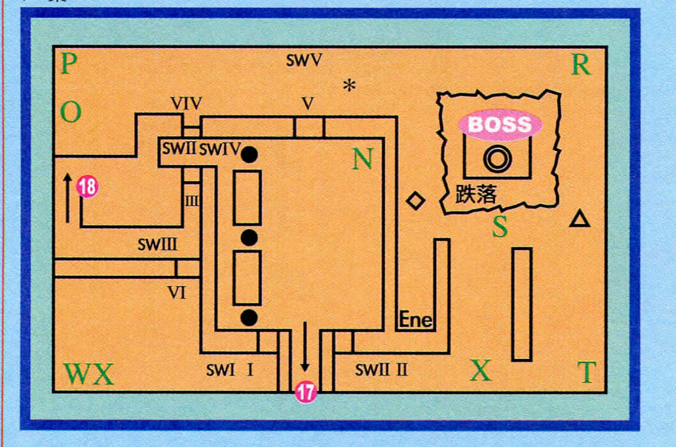
M：銀小手
×：掉落點
SW I、II、III：擊開I、II、III門



貴族之塔 7F

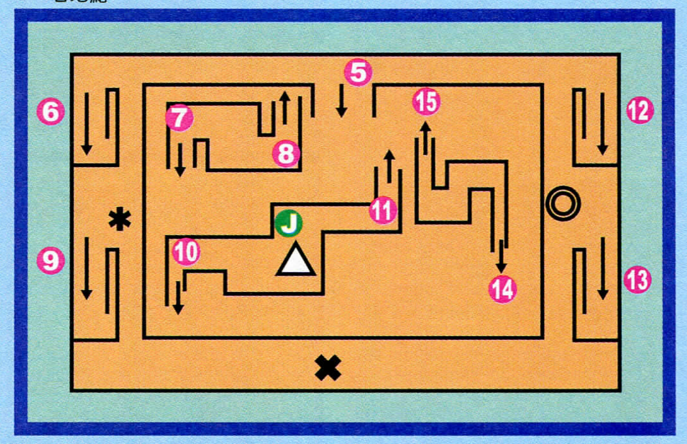
N：崩咒香
O：$2000
P：守護之卷物
R：精靈之圍巾
S：解毒藥
T：藥

W：$180
X：高級藥
◎：著地點
ENE：敵人
SW I、II、III、IV、V、VI：擊開 I、II、III、IV、V、VI門
●、△、◇、×：掉落點（快步過可避免掉下）



貴族之塔 4F

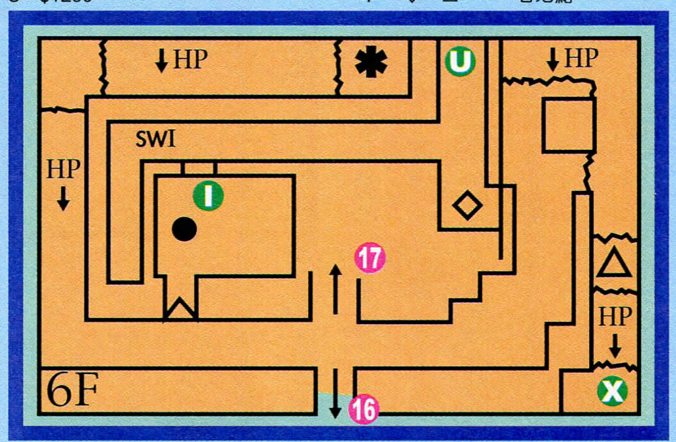
J：守護之卷物
◎、△、＊：掉落點（倚牆走可避免跌下）
×：著地點



貴族之塔 6F

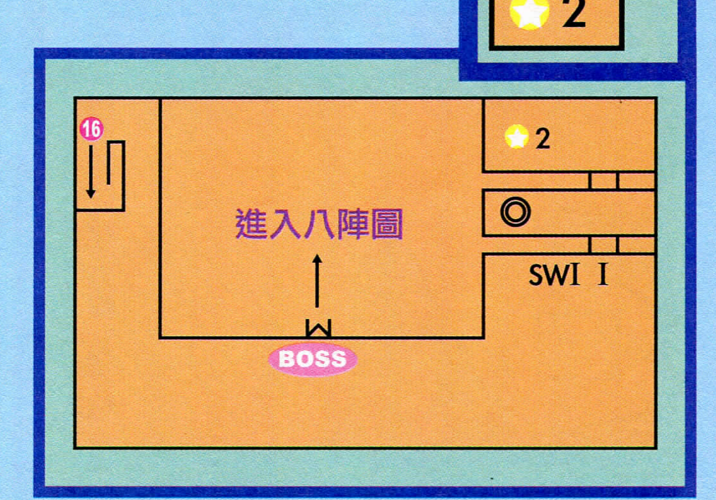
Q：青之咒石
U：$1280

V：$500
＊、◇、△、×：著地點



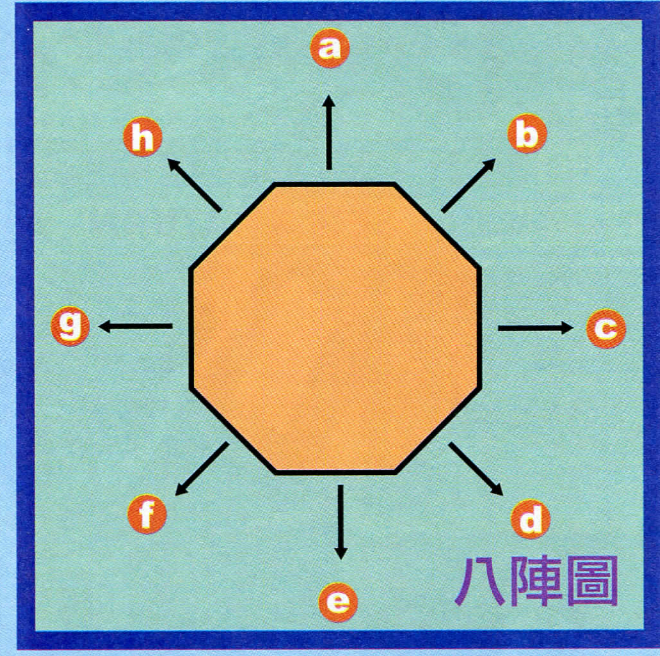
貴族之塔 8F

SW I、II：擊開 I、II門
◎：落下點
★ 2：轉移裝置2轉移點



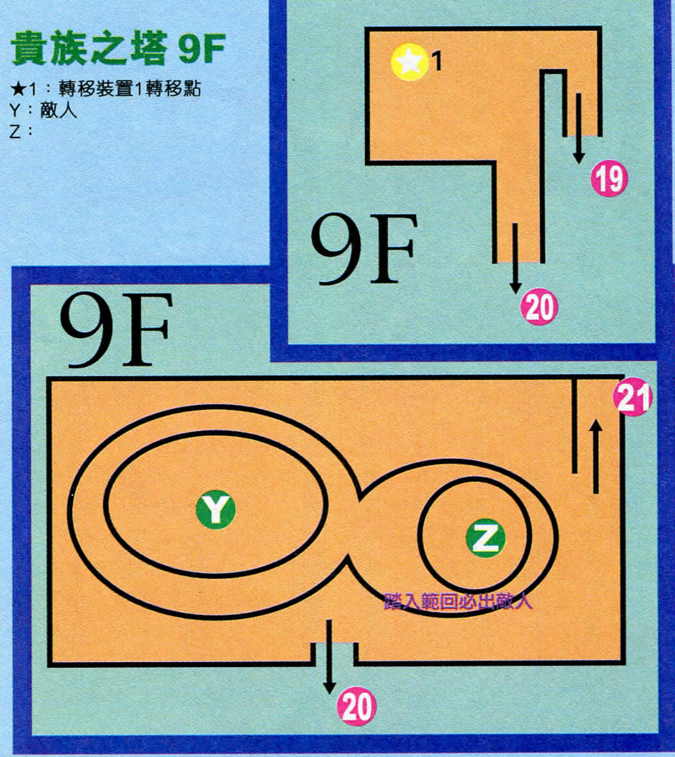
八陣圖

a：月光之粉
b：敵人
c：巫師（非敵人）
d：風船草
e：HP&MP補給站
f：敵人
g：★2＝轉移裝置2轉移點
h：巫師（非敵人）



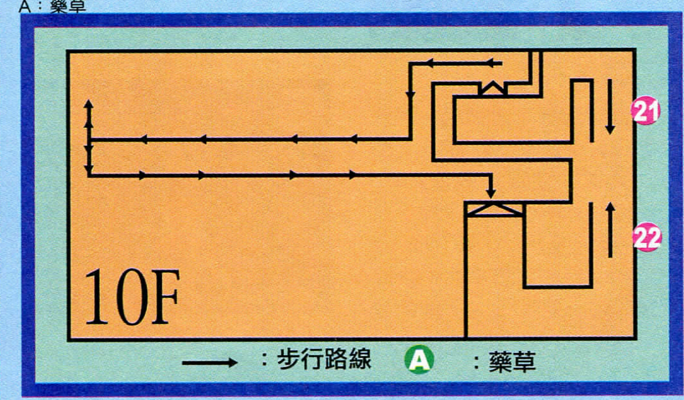
貴族之塔 9F

★1：轉移裝置1轉移點
Y：敵人
Z：



貴族之塔 10F

→：步行古路線
A：藥草



貴族之塔 11F

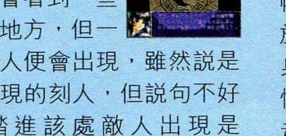
A：回魂藥
B：聖靈藥
C & D：火龍之牙
E & F：以太PLUS

在塔中不時會遇到中BOSS，全個迷宮內共有三隻，一隻在2F，一隻在5F，另一隻在8F。另外在7F有另一個敵人出現，就是以前在馬加洛古所遇到的一個，而今次她會以兩個敵人一起出現，當然戰法就是先對付前面的壯男，之後再對付魔術士，所用的魔法是忍——「火系魔法」、卡艾斯——「皇狼」。



在8F進入門後便會立刻進入八陣圖中，如果不打去該處敵人的話，是不可能逃出此陣的。

另外在9F的版圖中會看到一些綠色的地方，但一進去敵人便會出現，雖然說是平常出現的刻人，但說句不好聽，踏進該處敵人出現是100%，即是話非打不可（除非方於戰鬥中用撤退）。



上到天台後，便看到妣虎拿著獅心劍在看碑文，卡艾斯上到來見她拿著獅心劍，於是便要求取回，可是她說這是解去第二封印之用，之後便發生了另一次黑龍的波動，接下妣虎拿著獅心劍消失掉。

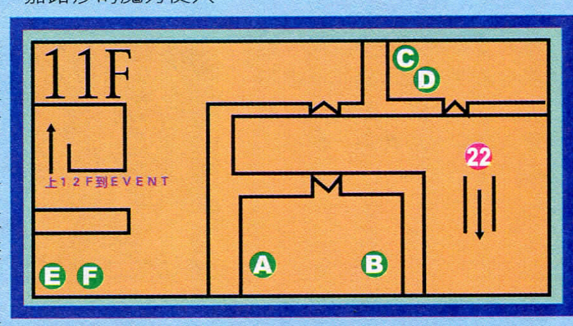
之後三使徒的嘉路莎便出來，從碑文上得知，最後的一道封印是在地下中，接下來她為了阻止忍等人，於是便放出魔獸攻擊。由於嘉路莎是操縱魔獸的人，所以之後會有一連串的戰鬥發生，而且會是不停地出。

敵人出現順序與弱點：
翼龍「雷系魔法」→水姆「雷系魔法、蓮華」→鳥人「雷系魔法」→棍手「龍降」→獅頭獸「皇狼、風神召」→骷髏骨「巨神」→JERRY怪

之後，嘉路莎的魔力便大幅減少，於是便變身成一隻怪物循走。

再者便發生大地震，整座塔沉了下去，之後便回到穌浩村，發覺村中所有的人均變成了怪物，而且有些更襲擊二人，進了村長家後見到了村長，於是他於臨終前說出最後的遺言。

古拉謝有四個為了封住黑龍的遺跡（聖殿）中，分別有牙、鱗、羽、爪四件寶物，只要將四件寶物得到手的話，便可以往第三封印，而解開第三封印的話便要用魔劍（黑之劍），至於後果則不明。另外從碑文上得知，第三道封印就在地下，即是話可以到東北方開啟水閘，讓水排去，然後……。還有四件寶物放在古拉謝四個遺跡的祭壇中，只要將四件寶物集齊後，便可好地往第三封印。而最早要做的，就是要先到水閘處，於是……。



次回待續！



TEXT BY：小健健

FIG 2P MEM

製造商：TECMO 容量：CD-ROM
價格：5800日圓

SEGA SATURN

哈哈，最近在SATURN出了一隻甚為「引人注目」的3D格鬥遊戲，這就是現在要為大家介紹的《DEAD OR ALIVE》。唔，此GAME的街機版在港推出時不大受歡迎。來到SATURN版，開發者聰明的替女角們曾加了大量服飾（當然男角也有啦），令遊戲的吸引度大增。（不過因機能關係，在背景上有一些元素被刪去，就例如沒有天花板啦）另外，此GAME的街機雖是以MODEL 2為底板的，但其遊戲系統跟SEGA的3D格鬥GAME亦有點微妙之分別啊，所以筆者會為大家作一個深入淺出的介紹。



系統解說：

HOLD鍵的使用：

本遊戲比較特別的地方，就是沒有防禦鍵，取而代之的就是HOLD鍵一粒。但這個HOLD鍵的作用又是甚麼呢？原來只要玩者一按這H鍵，那麼角色就會做出一個撥手的姿勢，若果此時對手攻擊過來，那麼就可以將這攻擊撥開或自動作出返擊。如果再加上方向鍵的配合，便可使出捉納範圍比「投技」更大的「抓着技」了。



DANGER ZONE：

其實每個場地都被一些「火辣辣」的地區圍住，這地區就稱為「DANGER ZONE」。若果角色在這區域上被打至倒地，那麼就會再次被炸起，給對手一個使出空中COMBO的機會，不單如此，在被炸起的同時更會有體力的損耗啊。但若果玩者在接觸地面的一刹那按H+P+K的話，那麼角色就不會被炸起，但體力上的損耗卻是仍然存在的。





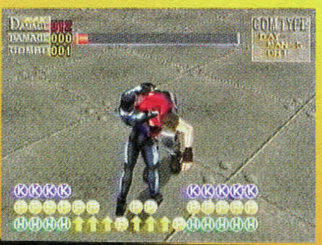
防禦：

既然沒有了防禦鍵，那麼玩者又可怎樣輸入防禦指令的呢？其實它就跟一般2D格鬥GAME一樣，要拉←（擋上、中段攻擊）及拉↙（擋下段）來作防禦。而且在防禦對手攻擊時按H鍵，更可把接下來的攻擊撥開哩。



投技、抓着技之解拆方法：

在本遊戲中，「投技」的招式只有普通投（H+P）方能被解拆，而解拆的方法就是在就快被摔的一刹那按H+P。至於「抓着技」方面，所有正面站立的「抓着技」皆可被解拆，而方法亦是在就快被摔的一刹那按H+P。但若果玩者被對手那些多段關節技攻擊的話，又有沒有方法解拆的呢？其實除了隼的「昇雷掌→鎌鼬→飯綱落」外，所有多段關節技攻擊皆可在被鎖時解拆，而方法就是看準時間的按H+P+K。不過由於每一招的輸入時間也不同，故這方面唯有要玩者自己領略了。





變成了可愛兔女郎的女忍者—霞（KASUMI）

人物分析：

哈哈，在云云角色中，阿霞可以換的衣飾是最多的，連街機已有的那三套的話，總共有九套之多。WELL，說回她的招式吧風格吧。其實她的招式都是以「JACKY式」的PPPK系攻擊為主，(即是連擊技啦)令到她使出空中COMBO就較為容易。而且其投技指令也不見得太複雜，再加上她那服飾及身段，(啊啊啊)實在是初學者的一個好選擇。



對CPU的霞時：

若果玩者沒有EDIT過的話，霞在街機模式中會在較後的位置中出現，(第八位對手)故此是比較難打的。CPU的霞喜歡在近距離時用中段技及連擊技來攻擊，若果你想返她的招式呢？她就會跑過來摔你。(CPU果然是CPU)就算是在中距離，她也會用「狼牙」(←→K)或「天襲腳」(↗K)等突進技來攻擊。那怎辦好呢？其實跟她玩埋身戰是大忌來，因為玩者根本沒有時間知道她下招是出中段、下段還是投技。所以要盡量將兩方距離保持在中距離，令玩者有更多時間對她的攻擊作出反應。而且在這個狀態時她多會以突進技，或移動投作攻擊。另外一點要特別注意的，就是跟CPU的霞絕對要主攻，用以減低她出招的機會。不然玩者用「守株待兔」的戰術想返她的攻擊的話，那只有被打死的的份兒。

2 PLAY 基本戰術講座：

唔，其實《DEAD OR ALIVE》可說是一隻「雙打才好玩」的格鬥遊戲來，而且在雙打時所需的戰術變化就更大，(因為你不是對着一些程式戰鬥，而是一個人啊)所以筆者會花較多筆墨在這部份，敬請留意。



連擊技的二擇攻擊

二擇攻擊可說是連擊技的一大元素，如果能運用得靈活，是可以令對手難於捉摸自己的攻擊風格，而霞的「連光天襲腳」、「閃光天襲腳」等連擊技就是可以作出二擇攻擊的。唔，簡單的舉過例子吧，玩者可以一時出「連光天襲腳」(PP→P→K，段數是：上上中中)、一時出「連光地襲腳」(PP→P↓K，段數是：上上中下)、甚至是「連光虛襲斬」(PP→PK↓K，段數是：上上中中下)，令對手不知你下一招攻擊是甚麼，那就難於防禦了。再者，玩者也沒有必要每次也將整招連擊技完成的。例如玩者可先出PPP，對手很多時會以為你之後還會有一下K，所以都會繼續保持防禦狀態，那麼玩者就可以變為投技把對手摔低。只要玩者將這戰術跟二擇攻擊混合使用，那麼對手就極難猜到你的攻擊了。



投技／抓着技之使用法

在本遊戲中，每個角色投技加抓着技就起碼有十多招，故此在「甚麼時侯用哪一招投技／抓着技」就成了戰鬥中的主要課題。唔，就以霞為例，在雙方距離較遠時，玩者就可用「飛燕」(→→H+K)作突擊，因為這招的攻擊範圍極大，(遠至兩個身位都可以夾到)故是可以給對手一個措手不及。(但若果對手蹲下了就不要使用了，因為這是上段抓着技來)至於在埋身時，則可試試用「冥土御輿」(←P)，因為就算投技失敗，也有個P可以牽制到敵人嘛。除此之外，筆者也攣喜歡用「霞返」(↓↘→H)，因為當她使出此招時會先作一個前轉身、再將手伸出把對手拉倒，所以攻擊範圍是較遠的。而且在她轉身的一剎那更可避到上段攻擊哩，所以只要時間夾得準，這絕對是一招可以「轉守為攻」的抓着技。



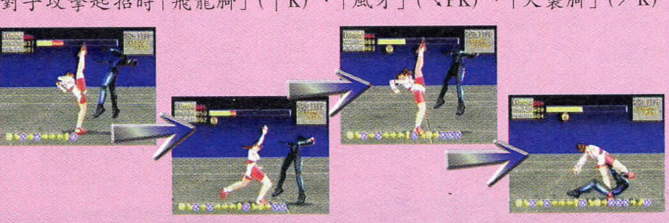
連擊技以外的攻擊模式

剛才也說過霞是一個以連擊技為主的角色，不過若果玩者只是使用連擊技作攻擊的話，那就未免太簡調，亦較易被對手捉到攻擊風格。故此在連擊技之間，玩者可夾雜一些硬直時間較少的招式，『如「迅槍腳」(↓↘→K)、「裏影狩旋腳」(→←K)、「裏　霞蹴」(H+P+K)等』他們作為突擊攻擊是非常理想的啊。除此之外，由於有很多玩者都不習慣作下段防禦，所以每次見到對手傻乎乎的站立着時，就可以用「影疾」(↓H+K)來掃腳，直接的把對手掃低。



連續技：

對手攻擊起招時「飛龍腳」(↑K)、「風牙」(↘PK)、「天襲腳」(↗K)

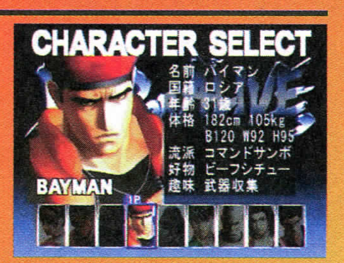




連續投技好開心，手反腳斷甚與奮—BAYMAN

人物分析：

在本遊戲的所有角色中，BAYMAN的關節技是最多的，基本上在對手站立、蹲下、或背向時，皆可以使出多段關節技。所以若要用BAYMAN用得好，這些關節技之指令就一定要記熟。不過，他的連擊技變化就沒有阿霞那麼多了，但他卻有很多攻擊力強的打擊技，能一下子給對手極大的傷害，也起了「形勢逆轉」的作用。



P，對手想反擊時立即使出，那麼就會中招。（但不可以時常用啊，因為用得太多就很易被看穿）

除此以外，BAYMAN較為常用的打擊技，可說就是「TRAP HEEL HAMMER」（KK）及「TRAP REVERSE HAMMER」（KPP）這些以K起招的攻擊。無他，速度快，攻擊力又強嘛。但玩者用這些招式時小心若第一招被擋格到，接下來第二下攻擊就有被返的可能性啊。（因為這些招式是不能二擇的）唔，故此當第一上攻擊被擋到時，就可立即變招，例如按↓P作牽制，甚至是跑上去來個摔撻也可以啊。

呀差點忘了，還有一招「HEAD BAT」（P＋K）啊，這招的攻擊範圍也不及「GIANT UPPER」，所以是不宜隨便使出。唔，筆者就建議玩者可用→H將對手拉到後面，再立即使出，這樣的話擊中的機會會非常高的哩。

對CPU的BAYMAN時：

雖說BAYMAN有好一些打擊技的攻擊力非常之強，可是這些招式的速度較慢，而且攻擊範圍並不是太大。但在埋身時卻會增加被他多段關節技攻擊的機會啊，所以跟他玩埋身戰是十分危險的。故玩者可先把雙方距離拉遠，再看準時間的按H鍵來返開他的攻擊，（但玩者當然要熟悉BAYMAN每一招的起招動作及段數啦）又或者主動的用一些攻擊範圍遠的招式作偷襲亦未嘗不可。但若果他在近距離不停出連擊技，令你不能退後的把雙方距離拉遠的話，可試試用↓P來牽制對手的攻擊。



返技後的招式追加

大家都知道，當BAYMAN返到對手的上段P時，是會將對手的手一拗，再把他攞到身後。其實在這個時間玩者可試試立即輸入→→作DASH，再按H，那麼就有機會再把對手捉住，再來多次多段關節技，若果對手蹲下了，也可用下段抓着技對付之。不過其實這招是可以化解的，就是當自己的上段P被返後，立即再P連打，以防止BAYMAN接近。（但當然，BAYMAN亦可再按H鍵將這個P都撥開啦）



空中COMBO可使用的招式

BAYMAN跟霞不同，連擊技的數量及變化不是太大，故此不能亂打一通的來使出空中COMBO。唔，其實BAYMAN有兩招是可以打到對手浮空的，一是剛才也說過的「GIANT UPPER」（↓↙←P），而另一招就是「DOUBLE HAMMER」（→→PP）。不過這招「DOUBLE HAMMER」除非對手中招時是蹲下，否則是難於追擊的。然而當對手浮空後，除了可使出「SHOULDER TACKLE」（←→P）外，更可使出「FRONT KICK」（→K）駁「HEEL HAMMER」（←K）。



2 PLAY 基本戰術講座：

多段關節技指令的輸入時間

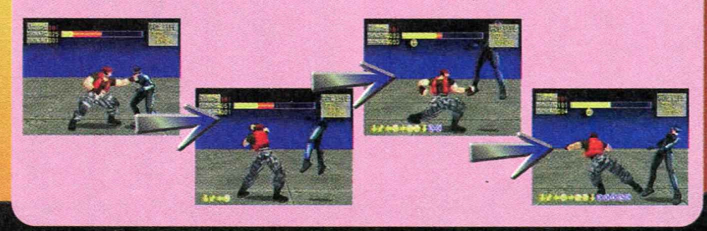
BAYMAN的多段關節技絕對是他的其中一項主打招式。然而若要用多段關節技用得好，除了要牢記指令外，更重要的是「應該在哪時輸入指令呢？」唔，《ＤＯＡ》的多段關節技指令輸入時間跟《鐵拳》不同，《鐵拳》的輸入時間是要在第一招剛使出、及在未完成前就要輸入好。反之《ＤＯＡ》的，就要在第一招一完成時，（即是在第一招把對手體力扣掉後）再立即輸入第二招的指令方可，而之後的第三段關節技亦是根據這個法則來輸入指令。

怎樣善用攻擊力強的招式呢？

若果說到BAYMAN攻擊力強的打擊技，就莫過於那招「SHOULDER TACKLE」（←→P）了，而且其攻擊速度也不差，也可以攻其不備。但當此招被擋格或撥開時，使出者就會有被反擊的危險。唔，故若果想保險些，可待空中COMBO時使出。『例如在對手中了「GIANT UPPER」（↓↙←P）後才使出』又或者可先出↓P作牽制，當玩者出完↓

連續技：

對手蹲下時「SPINNING BACK KNUCKLE」（←P）、「GIANT UPPER」（↓↙←P）、「STOMACH LEG SPIKE」（→PP↓K）





很想跟你鬆鬆骨的貓女郎—TINA

人物分析：

除了BAYMAN外，《DOA》中還有另一位投技型角色，她就是TINA了。(哎，很少格鬥GAME的投技角色會是一個如此可人的甜姐兒啊，因為大都會是大肥佬……)唔，說回正題的，其實TINA的多段關節技之數量是不及BAYMAN多的，(只有四招)不過她的連擊技就較多，而且速度也較快，在使出空中COMBO時是會較為靈活。所以，她作為玩者練習投技角色的試金石也蠻適合啊。



對CPU的TINA時：

由於TINA亦是一個投技型角色，故此CPU控制的她，會把時間控制得極準的把你捉住，所以跟她打埋身是吃虧的。唔，玩者可以用以中段(即例如肘擊、膝技等)為起招的連擊技來攻擊，用以減低她使出投技的機會。但卻不要冒險的跑去想用連續關節技去攻擊她，因為她會以極快的反應先把你摔倒。(電腦就是電腦！)另外玩者亦要小心她使出的連擊技『最常用可說是「SPIN KNUCKLE COMBO」(→PP↙P)』，可要盡快將攻擊撥開啊。



善用各式打擊技

WELL，雖說TINA的打擊技之攻擊力不及BAYMAN的，但勝在速度夠快，很多時能令對手防不勝防。好像那招「BACK CHOP HAMMER」(↗PP)就是一招甚為實用的招式，這招速度不但夠快，而且還可即時把對手打DOWN，繼而再駁多招DOWN攻擊。另外，在剛才於霞的攻略中不是提及過二擇攻擊的嗎？其實TINA也有的，這就是「LOW KICK」(↓K)後的變化。在↓K後，玩者可以甚麼也不出，再跑過去摔；又可以再輸入↓K的使出下段的「DOUBLE LOW KICK」；更可以只按K的使出「LOW SOBAT COMBO」，甚多變化哩。其實除了「LOW KICK」之外，還有一招連擊技是可以作變化的，這就是「ELBOW BACK KNUCKLE」(→PP)。因為這是一招中段起招的連招，所以對手中的機會會較大，而在「ELBOW BACK KNUCKLE」後，玩者更可選擇出↙P(下段)或K(中段)啊。

其實除了連擊技，TINA一些單擊技也十分好用，例如「ELBOW SMASH」(↑P)、「DOUBLE HAMMER」(←P)等，它們的特點是起招時間較短，而且可一擊的將對手打DOWN，而且就算被對手擋到了，硬直時間也不太長，故不妨將它們夾於連擊技中使用，作為突擊也不錯吧。

除此之外，TINA又有一招是2 PLAY戰時甚為合用的，這就是「LOW SPIN KICK」(↓H＋K)。在霞的攻略中不是說過很多人都不習慣作下段防禦的嗎？如是者用「LOW SPIN KICK」一掃就可把對手掃低，非常直接。尤是在我方被打DOWN起身時，不出起身攻擊，而是在起身後才出「LOW SPIN KICK」，這也是可行的。



2 PLAY基本戰術講座：



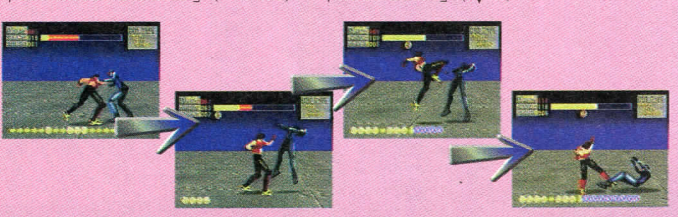
「FLYING MEYER」駁「SURFBOARD STYLE LOCK」的奧義

WELL，以「FLYING MEYER」(↓↙←H+K)為起招的多段關節技，可說是TINA的主要攻擊之一，因為這一招的第一下攻擊的不能解析的，故此只要你捉到，對手就一定會中。不過這一招使出後會將對手掉到自己的後面，把雙方的左右換轉了，那若果想出之後的「SURFBOARD STYLE LOCK」(←→H+P)又應輸入哪一個方向呢？啊啊，其實不用理會，只要玩者是在1 PLAY位使出「FLYING MEYER」的話，那麼之後無論對手被掉到哪邊也好，只要在扣到體力後立即輸入←→H＋P即可使出「SURFBOARD STYLE LOCK」。



連續技：

對手蹲下時「ELBOW」(→P)、「DOUBLE UPPER」(→→PP)、「ULTIMITE COMBO」(→PPK)、「LOW KICK」(↓K)





大耍太極拳的傳菜員—麗鳳（LEI FANG）

人物分析：

除了阿霞外，麗鳳也有九套服裝可供替換啊。(呀！實在太不公平啦！每個男角都只要五套服裝而已！)但說起上來，麗鳳可說是一個易學難精的角色。唔，她的招式大多是一些推掌技，所以只要初學者亂按P鍵的，在加上方向鍵都可以出到數下空中COMBO。不過若果想更有效地增加對手的浮空時間，就不得不熟習一下她每一招的特性了。



對CPU的麗鳳時：

CPU的麗鳳絕對是一個連擊技與投技並重的對手。而且跟CPU的霞一樣，玩者不可以時常按H鍵想返她的連擊技，這樣只會給她跑過用投技摔之。所以對她時一定要搶攻，而且盡量用中距離攻擊或者一些以中段攻擊起招的連擊技，以免她用蹲下P截到你的攻擊。另外CPU的麗鳳是有一個攻擊模式的，就是當她撥開對手的攻擊，令到她面對對手的背部時，就會出「斧刃腳」(↙K)或「七寸靠」(←—→P)其中一招，而其實玩者是夠時間按H鍵將這招返開的，不過究竟是作上段返還是下段返呢？玩者就要注意當時麗鳳的出招動作了。

2 PLAY基本戰術講座：

在DANGER ZONE上決一勝負！

對於麗鳳來說，在DANGER ZONE上戰鬥是較為有利的，雖說雙方倒地時也會受傷，而且落地時可按H+P+K來防止角色再次彈起。但要每次落地時都能準確地按H+P+K不是人人做到，再加上麗鳳有密度高的推掌技，令玩者更易使出空中COMBO及將對手推出場外，十分實用。然而筆者就建議若對手被DANGER ZONE炸起時，不妨跑前去出「連環腳」(KK)，勝在夠易出，攻擊力又強嘛。





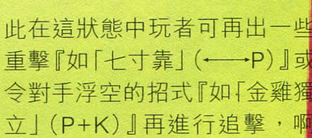
投技失敗變成打擊技的招式！

麗鳳的投技—「野馬分鬃」的指令是←H+P+K，由於這是一招是投技的關係，捉納範圍較細，故要較理身方可捉到。但就算玩者出「野馬分鬃」失敗了，麗鳳也會出「抱虎歸山」(H+P+K)來攻擊對手。其實除了「野馬分鬃」及「抱虎歸山」有差不多的指令外，打擊技的「雙風貫耳」及投技「撇身捶」的指令都是一樣的，(都是→←P)，故大家可跟「野馬分鬃」及「抱虎歸山」般用它們。呀順帶一提，若對手中了「雙風貫耳」後立即再使出「七寸靠」吧，攻擊力也不弱啊。

推掌技的使用法

剛才也說過推掌技是麗鳳的主要攻擊，但在哪一個時侯出哪一招推掌技亦是值得深究的。唔，筆者較為喜歡用以中段為起招的連擊技，『如「連肘擊」(→PK)、「抱頭推山 前招」(←PP)及「上步七星」(↙PP)等』因為這些招式攻擊時空隙較細，速度又不是太低，密集使出用來牽制對手攻擊就非常理想了。

然而麗鳳亦有一些以P為起招的連擊技，但由於這些招式是以上段攻擊起招，故只要對手一蹲下就可完全避到，故用來牽制對手就不大適合囉。但它們卻可以作二擇，可以變招，一時中段一時下段的用來擾敵是可行的。而筆者就較喜歡用「單鞭 穿宮腿」(PKK)這連招。因為在連續技的最後一下攻擊是掃腳，可即時把對手掃低。



至於那幾招由←K起招的連擊技『如「穿宮腿」(←KK)』又怎樣呢？由於這些腳技的攻擊範圍較遠，故可以用作中距離突擊。除此以外，更可用作騙敵之技倆哩。唔，例如玩者可以在雙方中距離時，使出「掛面腳」(←K)。由於很多時「掛面腳」是會駁下段的「穿宮連腿」(←KK↓K)，故對手很多時一見你出「掛面腳」就會作下段防禦，此時玩者就可只出按←K，之後再立即跑前去作下段投。雖然有點卑鄙，但兵不厭詐嘛。

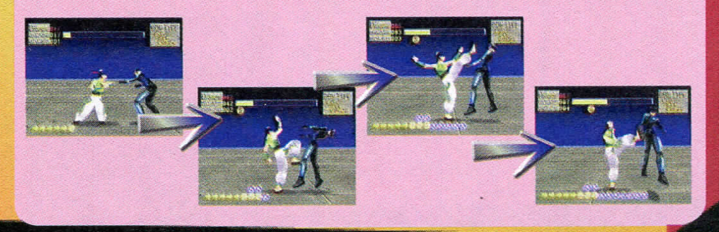


肘擊技的霸道！

其實本遊戲的肘擊技『如「抱頭推山」(←P)及「肘擊」(→P)』有一個特點，就是若果對方在蹲下狀態中被擊中，就會有一個頗長之硬直時間，故此在這狀態中玩者可再出一些重擊『如「七寸靠」(←—→P)』或令對手浮空的招式『如「金雞獨立」(P+K)』再進行追擊，啊啊，中的機會是非常高的哩。

連續技：

對手蹲下時「肘擊」(→P)、「金雞獨立」(P+K)、「連環腿」(KK)





「街頭GAME霸王」的主持人？！ZACK

人物分析：

剛才筆者說過是霞是一個初學者合用的角色，但其實在本遊戲中有一個角色是比霞更易用的，這就是ZACK。（不是ZAC）易用的原因跟霞一樣，他們都是有一些多釆的連擊技，令不熟習系統的玩者就算亂入指令已可使出具殺傷力的招式。而且ZACK的速度及攻擊力更比霞強，（但連招變化就比不上她了）故使用他時往往可享受到連續攻擊的暢快感。



對CPU的ZACK時：

若果玩者沒有EDIT過出場次序的話，在街機模式中他會是第一個出場的對手，所以實力是不會太強的。但若果玩其他遊戲模式，或者令ZACK在較後的位置出現，那麼他可以是一個很難應付的對手。唔，CPU的ZACK特點是招式快而狠，而且那些招式段數不停轉換，令玩者難於招架。而且每當玩者連續按兩下H鍵，他就會跑過來捽你，而且有時更是指令投，不能解析的。有時玩者使出一些PP為起招的連擊技時，他會先蹲下避開你的上段拳擊，之後立即施展其連擊技來還以顏色。有時更會非常卑鄙的先出「DEAD LINE」（↙K）來攻你下段，待你作下段防禦時立即出中段技「TWISTER UPPER」（↓↘→H+P+K）硬巴巴的把你升起！唔，所以對這類型的傢伙絕不能手軟，用大量中段技起招的連擊技攻擊，又或者乘他攻過來找時用下回轉腳把他掃跌，總言之是不要停！盡量減少他攻擊到你的機會！因為進攻才是最佳的防守呀！！

2 PLAY 基本戰術講座：

利用角色的速度令對手喘不過氣！



說起上來，ZACK可說是整過遊戲中速度最高的一個，再加上他的招式風格，實在是比任何角色更似《VF》中的JACKY。所以用他時筆者會用回使用JACKY的戰術，用超密集的攻擊轟向對手，而且那攻擊段數還要不停變化，令到對方無所措從。唔，例如玩者可以學電腦般先使出「DEAD LINE」（↙K），之後再用「TWISTER UPPER」（↓↘→H+P+K）把對手升起。但若果這招試得多，對手就知道「DEAD LINE後要站立防禦」，來到這個地步，玩者可在「DEAD LINE」不出「TWISTER UPPER」，而是輸入（P↓K↓K）的把對手掃跌，甚至乎再變招的可以在「DEAD LINE」後按（PP）使出中段肘技，令以為你會出下段技的對手中招。

ZACK除了有一些如子彈般的連擊技外，一些得1 HIT的打擊技也不可小看，好像「HELL KNEE TORR」（↑P）、「T·CIRCLE·BONE」（←P）都是一些速度高的肘擊技，而且硬直時間短，若果相方距離較近時用以牽制對手是非常理想的，尤是那招「T·CIRCLE·BONE」更可一擊把對手打DOWN。而且對手若在蹲下狀態中了「HELL KNEE TORR」（↑P）的話，就會有一個頗長的硬直時間，故可讓玩者使出其他更具殺傷力的招式。『如「TWISTER UPPER」（↓↘→H+P+K）』

中距離突擊技之使用



剛才所講及的戰術，大都是要在近距離才可發揮較大的效果，（若果在中距離就使出連擊技，很易被對手看穿及截擊的啊）所以一些可以迅速接近對手的招式是需要的。好像「FLYING KNEE KICK」（→→P+K）及「DOUBLE IMPACT」（↓↘→PP）便是這類型的招式，玩者可利用它們作中距離的突擊技。但玩者要小心「FLYING KNEE KICK」被擋格後的硬直時間較長，故被擋格了後要立即用連擊技牽制來對手的攻擊；而「DOUBLE IMPACT」的第一擊是上段來，對手是會較易避開的。

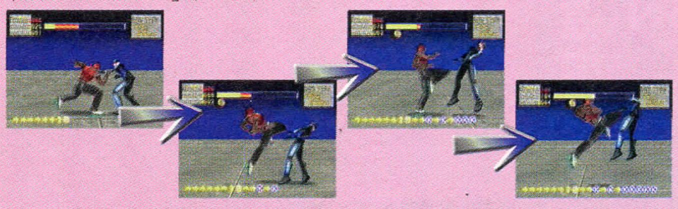
沒有下段投的補救



大家有沒有發現ZACK的招表中，是沒有下段投的呢？只有下段抓着技，「LIFT NET」（↘H）不過這招抓着技是沒有攻擊力的。唔，為了填補這方面的不足，玩者可在對手中了「LIFT NET」（↘H）後立即使出「SPINING MIDDILE KICK」（H+K）把他一腳踢走。只要玩者在「LIFT NET」立即使出，對手是極難作出防禦的。

連續技：

對手蹲下時「HELL KNEE TORR」（↑P）、「GOW·ROI」（→→K）、「GATLING KNEE」（→KK）





硬橋硬馬真功夫，上中下段難兼顧；招式霸道射程遠，小龍傳人是他乎？—李真（JANN LEE）

人物分析：



李真可說是個非常吵耳的傢伙，出甚麼都要大喊一聲的。哈，說回正題吧。其實李真的特點是有很多「一擊必殺」擁有強大攻擊力之招式，這些招式不單會造成較大的傷害，而且更會把對手打到遠遠的，能將對手打入DANGER ZONE甚至是RANG OUT都不足為奇，不過他的連擊技就不夠ZACK快，變化亦不夠阿霞多。唔，可說是一個較着重攻擊力的角色哩。

對CPU的李真時：



李真是一個着重攻擊力的角色，而他好一些招式的速度其實不是太高的，很多時就算在埋身，玩者都可以看準時機的待他攻擊時按H鍵返擊，所以這些可說是對付CPU之李真的重要一環。唔，尤是當他使出那些以上段P起招的連擊技時，就更是玩者作反擊的黃金機會，盡量不要給他出到最後一下攻擊，因為到那時就難猜其攻擊段數，而且中了所受的傷也不低啊。然而CPU的李真亦有一些攻擊PATTERN的，例如他很喜歡在埋身時先用「CRASH TURN」(←←P)來轉身，令背部對着你，當玩者想攻擊他時，就會一個「BLIND KNUCKLE」(敵人背後時↙P)或「DRAGON ELBOW」(P＋K)的轟過來，所以大家不要受騙呀，按H鍵把這招返開吧！除此之外，若果玩者被他打至浮空時，他就會來個「KNUCKLE UPPER」(↗P)×2～3、再駁「DRAGON BLOW」(↓↘→P)。所以除非有十足把握，應盡量減少使出有機會被對方打到浮空的招式。『如倒勾踢啦、霞的「飛燕」(→→H+K)等』



連擊技的選擇



李真的連擊技速度是較ZACK為慢的，而且他絕大部分以P起招的連擊技都是上段攻擊開始，所以若果玩者像用霞及ZACK段太着重以P起招的連擊技的話，可會露出不少空隙給對手有機可乘哩。唔，所以筆者使用李真時，是會較為着重他那些以K為起招的連擊技。例如「STEP KICK」(→K)、「THRUST KICK」(↙K)等，因為這些招式都是以中段起招，故此空隙較細，而且腳擊的攻擊範圍是比普通拳擊技的大，再加上招式有較大的變化，實在是可被重用的招式啊。

不過以P起招的連擊技又不是完全沒有作用的，在空中COMBO中很多時都會用上它們。尤是那招「DRAGON CANNON」(PPP→P)不但攻擊力強，最後那一拳更可把對手打到遠遠的，令對手跌落DANGER ZONE的機會大增哩。

背向技的誘騙





哈哈，其實這招筆者時常在《VF3》的JACKY中使用的，估不到在《D O A》中也可使用。李真不是有招「FLASH TURN」(←←P)的嗎？使出後李真就會把背部對着對手，由於背部被人攻擊時是不能作出防禦的，所以對手很多時會「耐不往」的跑上來想攻擊你，啊啊，如果是這樣的話就中計了。若果對手是在遠距離跑前來攻擊的話，那麼就可在他未跑到埋身時一個轉身腳(按K)的將其一腳踢走。若果是在玩埋身戰的話，當然是學電腦般用「BLIND KNUCKLE」(敵人背後時↙P)或「DRAGON ELBOW」(P＋K)把對手硬巴巴的轟走。若果想多點變化的話，可在背着對手後，對手跑過來想攻擊的一剎那自己也向前跑兩步，令對手的攻擊落空，在此時才施行攻擊，也是可行的。

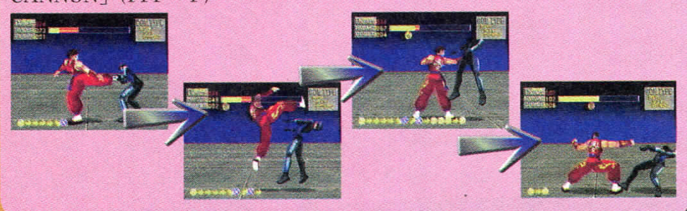
2 PLAY基本戰術講座：

DRAGON KICK的決意！

在李真的眾多招式中，「DRAGON KICK」(↓↘→K)的攻擊範圍可說是最長的，在兩三個身位外使出也能把對手擊中，所以當時在街機亦見到不少玩者時常使出此招。但此招的缺點是起招時間太長了，要先踏兩步的才起跳，在距離較遠時會給對手一個準備時間。而且就算擊中對手，玩者也不能再追擊。不過縱使這招有這些缺點，但由於這是一招上段防禦不能技來，用來作埋身突擊是十分有用的。

連續技：

對手蹲下時「SIDE KICK」(↘K)、「KICK UPPER」(↗K)、「DRAGON CANNON」(PPP→P)





忍者怪招特別多、變成樹葉一籮籮—隼龍（RYU HAYABUSA）

人物分析：

在《D O A》的九位人物中，阿龍哥的招式可說是最怪的，一時又轉倒立、一時又下掃腳，不但令對手看到「眼都凸」，更是欺騙對手的絕佳招式。不過若要說隼龍的特點，就一定要說他那三段投技，（「昇雷掌」駁「鎌鼬」再駁「飯綱落」）因為這是全遊戲中唯一一招解析



不能的多段投技來，即是只要玩者出到，對手就一定會中。不過亦是這個原因，這招多段投的指令是比較複雜的，可要練習一段時間方要得心應手。

對CPU的隼龍時：

唔，其實只要知CPU的隼龍所用的攻擊模式的話，要打敗他並不是太難。他很喜歡在出完移動技「裏風」（↗P）來接近玩者後，跟着立即出個上段投技或抓着技來摔你，可真防不勝防。（呀！好狡猾呀！）所以每當看見他一個前空滾過來時，立即蹲下，或者先下手為強的用站立P來截擊他的「裏風」也是可以的。除此之外，在他使出「裏影狩旋腳」（→←K）後，十居其九都會立即來個「月輪腳」（↖K）。因為「裏影狩旋腳」是



下段的，玩者中了之後很自然的就會作蹲下防禦，如果是這樣的話就會中計。所以不要作下段防禦啊，而是要站立防禦呀。

還有的是，當他使出「地掃腳」（↙↙K）系的連招時，很喜歡出完一下腳之後，略停一陣子，之後才出第二腳。有時玩者就會心急的以為他第一下腳出完之後就會收招，立即跑上前攻擊，如是者就會中招啦。故此玩者應一直作下段防禦，直至他把整招都出完為止。

2 PLAY 基本戰術講座：

「飯綱落」的使出方法

在本遊戲眾多的多段投技之中，「鎌鼬」駁「飯綱落」可說是最困難的，這是由於玩者需要在極短的時間內正確地輸入←↖↑↗→↘↓H+K這堆指令，而且指令要求甚高，少一個方向都出不成。然而筆者就有點點關於出這招的心得，希望可以幫到大家。

首先第一下投技「昇雷掌」（←↙↓↘→H+P+K）要使出可不是太難，只要雙手距離夠近即可。當隼龍把對手捉住，準備把他升上去時，玩者就要輸入「鎌鼬」的指令（↓↘→↗↑H+P），而且一定要在對手離開前輸入完成，若待他飛了上天才輸入的話就會太遲，若果玩者成功的話，隼龍就會變成一捲葉的飛上去把對手捉住。至於「飯綱落」（←↖↑↗→↘↓H+K）



■這個時候輸入→↗↑H+P

■這個時候輸入←↖↑↗→↘↓H+K



■完成！

的指令輸入時間，就是在他變成一捲葉至把對手捉住這時間內把整個指令輸入好。若果成功的話，那麼隼龍捉住對手的姿勢就會有所不同，而且昇起的高度也會更高，並會在大喊一聲之後才把對手摔落地面，當然攻擊力也會更高啦。

倒立後可行的攻擊模式

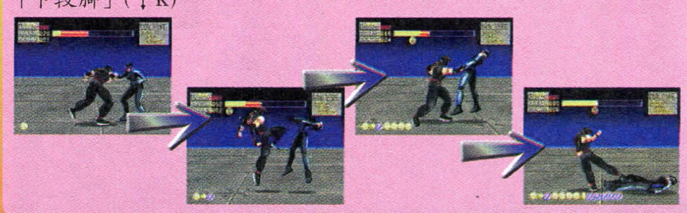
隼龍有很多招可以令他變成倒立狀態的，好像「陣風腳」（H+K）、「光輪腳」（←K）、「連風連腳」（↙↙K↙K↓K）、「天地返」（↘P+K）等。但在倒立狀態後玩者又有甚麼攻擊模式可以使用呢？唔，由於在倒立狀態時隼是不能作防禦的，故在這時多多少少也有些危險，而玩者亦應減少倒立狀態時的時間。在倒立後，時常用的招式是按K來使出上段技，若對方中了就再駁多個中段的回轉腳。但由於在倒立中所出的招式一定是這樣的，故此對手只要有理無理的在站立狀態中按H鍵就可把這招返到。所以玩者在出了數次後就應變招。唔，可以怎變呢？當對手以為你會在倒立時出腳而按定H鍵時，玩者就可不按K



鍵而按H鍵，那麼隼就會立即變回站立，並使出上段抓着技把對手捉住。（即是使出「降天槍影狩」啦）若果你手腳夠快，更可以在使出「降天 槍影狩」後再DASH前來使出另一下抓着技『如「幻影」（←→H）、「隼蹴」（↓↘→H）』亦是可行的。只要玩者將這攻擊模式溶入各連招之中，那麼隼的戰術變化就會更大。『如可在使出「連風連腳」（PP↓K）後的倒立狀態時使用』

連續技：

對手蹲下時「破突」（→P）、「破邪膝蹴」（→K）「連刃擊」（PPP）、「下段腳」（↓K）





喜歡扮龜仙人的六合拳老伯—元福（GEN FU）

人物分析：

在《DOA》眾多人物中，筆者覺得最難用得好的，可說就是這位元伯了。雖然他跟麗鳳一樣有大量推掌技，但阿福伯不是每一招推掌速度都是那麼快，（畢竟年紀老邁……）故此玩者需要熟悉他每一招推掌技的特性，再在適當的時侯使用。不然，



就會露出破綻給對手攻擊。不過若玩者用悉了他的話，就可將對手承在空中推完又推，而且絕對是一名很強的角色來。

對CPU的元福時：

哈哈，CPU用的元福只有一個字可以形容，就是「強」！玩者好像出甚麼都會給他知道似的，會先一步用推掌技或用中段腳「彈腿」（↘K）來截擊，而且只要玩者有極短時間是站立着的話，他都會跑過來使出指令投來摔你。不過他並不是沒有缺點喲，就是下段防守較為薄弱，若果玩者所使用的角色是有下段回轉腳的話，不妨在中距離時多加使用，很多時都可以把他的攻擊截到。除此之外，剛才不是說過若玩者站立着的話，他就會跑過來摔你的嗎？但絕大部份時間他都是跑過來作上段投的，故此只要此時向下一縮，那麼他就會露出破綻，亦是你反擊的時侯囉。不過其實對CPU的元福最重要的，就是不要太過接近場邊及DANGER ZONE，不然在DANGER ZONE中給他推得兩推，再炸得兩炸，真是不RANG OUT也會弄得傷痕累累。

2 PLAY 基本戰術講座：

各投技的使用法



雖然阿福伯並不是一個投技角色，但只要把他的投技運用得好，一樣可給對手極大的傷害。好像那招「硬開三皇鎖」（←↓↙P）本身已有一定的攻擊力（這招可扣對手60點體力，而且是福伯所有正面站立投中最強的）但最特別的是，對手中了之後是不會跌低，故此玩者可以在「硬開三皇鎖」後，再追擊其他投技或抓着技。唔，比較容易追擊的可說是「掃地風」（↓↘→H），因為這招的捉納範圍較大。當然，

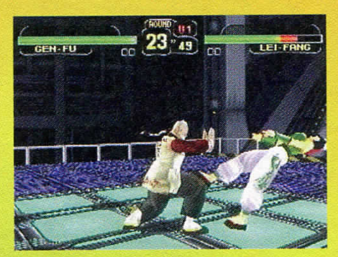


在「掃地風」中玩者可以駁多招「猴形」（↓↘→P）啦。

而福伯的另一招投技「雲閉日月把」（↓→H+P+K）是可以把對手打到半天高，雖福伯不能像隼般跳上去作二段投，但卻可以待對手差不多落地時出「烏牛擺頭」（↙→P）扣他77點體力。若果刁鑽點，可以待對手差不多落地時出「旋風前掃腳」（↑K↓K），對手是可以兩腳全中的，而所扣掉的體力就是88點。而玩者更可以將這些投技混合使用，（例如可先是「硬開三皇鎖」、再來「雲閉日月把」最後弄個「旋風前掃腳」）把對手打得死去活來。

元福的誘騙技

唔，其實元福好一些招式也適合用來誘騙對手的。好像那招「懷抱頑石 雙推把 推把」（←P→P P+K），玩者並沒必要每次皆把整招出完，若果對手把第一招擋了，可以只出最頭的一兩招，讓他以為你還有招「雙把」而作上段防禦時，就立即變招的來個「前掃腿」（↓H+K），啊啊，攻其不備嘛。不過此招其實還有另一種玩法的哩。若果對手又把第一招擋開了，今天不是變招為「前掃腿」，而是略停一陣止的才輸入



（→P），那麼對手都會以為你出完「懷抱頑石」後就會收招，繼而前來進攻。如是者他就會中遲了點點才使出的「雙推把」。所以只要靈活運用這一招，就可教對手傷透腦筋啦。

各推掌技的使用法

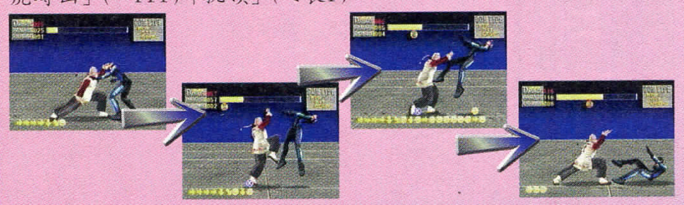
在適當的時侯使出適當的推掌技，是用元福取勝的重要元素。唔，當相方距離相若時，玩者應出一些攻擊次數多，而且是中段的推掌技，例如「懷抱頑石 雙推把 推把」（←P→P P+K）、「丹鳳朝陽 虎蹲山」（↘PP）等技，這樣就可把攻擊中空隙減到最細，也減低了對手反擊的機會，卻有密集攻擊的效果。

除此之外，在這些連擊技中可夾雜一些得一下攻擊的推掌技，例如「雙把」（→P+K）、「單把」（→→P）、「揚把」（H+P+K）等。這些招式都能在一瞬間使出來，令對手難於防避，而且有一定的殺傷力，而最大的作用就是可以把對手推後，令他RANG OUT或者跌落DANGER ZONE中。

有一招筆者發覺用來作牽制技是非常適合的，這就是「單腿」（↘K），這招指令不但簡單，而且硬直時間短，就算被擋了也不會有太大的空隙。更重要是若果對手在蹲下狀態中了，就可在「單腿」擊中後，再出多一下「蛇出洞」（↘KP），做成一個可扣對手72點體力的連續技，可說是以小搏大哩。

連續技：

對手蹲下時「挑領」（↘長P）、「斬捶」（↓P+K）、「盤肘 丹鳳朝陽 虎蹲山」（→PPP）「挑領」（↘長P）





一個集各家門派於大成的野人—雷道（RAIDOU）

人物分析：

呵呵，終於都介紹到這遊戲的波士了，他就是在街機模式中最後一位跑出來挑戰你的大野人—雷道。不過這傢伙是屬於自己的招式不是太多，大都是在其他八位角色中借過來。（就如《VF》的DURAL一樣）不過到截稿為止，乃未找到SATURN版雷道的出招表，所以今期刊登出來的就只是街機版的招表。不過筆者亦發現，街機



的雷道跟SATURN版的雷道在招式上有很大的出入，有很多招街機時出到，但來到了SATURN卻不能使用。故此在招式表中筆者亦略有修改。呀是了，究竟雷道的使用條件是甚麼呢？詳情請參閱「秘技工場」。

對CPU的雷道時：

由於雷道是波士級人馬，所以難打是必然的事。另外，由於他的招式柔合了所有角色的長處於一身，再加上密麻麻的攻擊，令玩者難於進攻。WELL，所以對着他時，筆者就建議各位不停用角色中較具殺傷力、又可把他一擊倒地的招式狂攻！例如霞的「月輪腳」（↖K）、BAYMAN的「WHEEL KICK」（←K）等等，這些招式很多時皆可把他的攻擊截到哩。



然而要注意的是，對CPU的雷道切忌跟他玩埋身戰或者想用多段投攻擊。一來就算玩者可出到第一下投技，很多時之後的第二下他都會解到。『當然隼的「飯綱落」那一組投技是解不到的啦』二來他的指令投及抓着技的攻擊實在太可怕，一招已可扣掉你85點的體力，故此玩埋身戰是不大化算的啊。

2 PLAY 基本戰術講座：

善用極具破壞力的投技



在雷道所有招式中，只要幾招投技及抓着技不是借用其他角色的，不過這些投技卻有非常高的破壞力，所以玩者能掌握到用這些投技之技術的話，對戰鬥是很有幫助的。例如玩者可先可對手出「LEG SPIKE」（↙K）令對手作下段防禦，之後立即跑前去出「JAPANESES OPTION BOMB」（對手蹲下時↘H+P+K），那麼就可以給對手85點的體力損耗了。除此之外，他亦借用了李真那招「HEAD LOCK」（↓↘→H）駁「BULL DOCKING HEAD LOCK」（HEAD LOCK中←→H），不過雷道的捉納範圍就比李真更大，故此可以嘗試在「硬開三皇鎖」（←↓↙P）後作追擊。不過他有些招式的指令實在太難使出了，好像「裂空迅雷殺」（→↙↓↘←H），令到實用性大大減低。

靈活運用各招式流派的特點



雷道的特點是本身懂得使用各角色的一些招式，而每一種招式在不同的狀態下也扮演着不同的角色。例如他有福伯的中段腳技「單腿」（↘K），玩者可以像用福伯般把它作為中距離的牽制，不過若果中了，並一定要出「蛇山洞」（↘KP），而是可以出多下「單腿」，之後再駁過「飛龍腳」（↑K）或者「T．COW．TRON」（→K），給他72點的體力消耗。若果想用連擊技把對手的攻擊拑制嗎？雷道也有「STOMACH LEG SPIKE」（→PP↓K）這以中段技為起招的連擊技啊，而且最後那一招更可來個二擇哩。（按←K就是中段，而按↓K就是下段）另外若果方距離兩至三個身位時，玩者可以用「日輪腳」（↗K）或「地滑」（→→K）作突擊。而且在使出「日輪腳」的同時是更可以避到下段攻擊的，在戰術運用上起了形勢逆轉的作用。

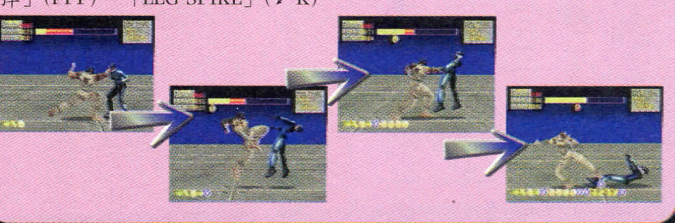
除了這些外，一些極具破壞力的單發攻擊亦十分好用，好像「雙把」（→P+K）、「SHOUDER TACKLE」（←→P）。如果玩者能將這些招式夾雜在連擊中使用，已可教對手無所適從。唔，例如玩者可先出「連彈」（PP），之後略停一陣子，待他想反擊時立即來個「雙把」或「SHOUDER TACKLE」將其轟開。





連續技：

對手蹲下時「柳影刀」（↖P）、「T．COW．TRON」（→K）、「三連彈」（PPP）、「LEG SPIKE」（↙K）





招式表：

霞（KASUMI）

打擊技：	
天刃	P
裏攻刃	在敵背後P
連人襲	PPPK
連地襲	PPP↓K
連光彈	PP→P
連光天襲腳	PP→P
連光地襲腳	PP→P→K
連光人襲腳	PP→PK
連光裏襲斬	PP→PKK
連光虛襲斬	PP→PK↓K
閃光天襲腳	→P→K
閃光地襲腳	→P↓K
閃光人襲腳	→PK
閃光裏襲斬	→PKK
閃光虛襲斬	→PK↓K
霧刀	↘P
風牙	↘PK
無影刀	→→P
疾影	↓H+K
霧幻刀	↘↘P
閃光彈	→P
迅槍腳	↓↘→K
飛燕昇腳	→→P+K
烈風腳	↘H+K
昇斬斧	↗P
天襲腳	↗K
飛龍腳	↑K
月輪腳	↖K
浮天刃	↑P
避天刃	←P
閃連襲	PK
二連突	PP
三連突	PPP
連・旋	PPP→P
連天襲	PPP→K
連月碎	PP↖K
連・疾	PPK
連・疾風腳	PPKK
連天腳	KK
連人腳	K↘K
連地腳	K↓K
狼牙	→→K
旋	P+K
疾	H+K
疾風腳	H+K、H+K
旋・霞蹴	H+P+K
裏影狩旋腳	→←K
白霧	↘PP

投技：	
虹掛	H+P
冥土御輿	←P
狼顎蹴	↓↙←H+K
朧	↘↘P+K
華嚴圓舞	↓↘→P
裏燕	（敵蹲下時）↓H+P
翼刈	（敵背後）H+P

抓着技：	
木靈・壹式	（敵上／中P時）H
木靈・貳式	（敵上／中K時）H
爪拂	（敵下P時）↓H
流刃	（敵下K時）↓H
飛燕	→→H+K
飛燕逆落	（飛燕中）←H
陽炎	→→H
茨落	（陽炎中）↓K
彩櫻	→H（或者在敵人背後→H）
地陣櫻	敵蹲下時↘H、或敵蹲下時跳躍中↓H、或敵蹲下時在其背後↘H
夢誘	（敵背後）→H／→→H
裏飛燕	（敵背後）→→H+K

DOWN攻擊：	
鷹爪腳	↑K
瓦碎	↓P

移動技：	
裏驅	↘P

APPEAL技：	
櫻纏	→→（或←←）G+P+K

麗鳳（LEI FANG）

打擊技：	
前招	↗P
斜飛肘擊	↑P
翻身單邊	↖P
轉身擺蓮腳	↖K
連肘擊	→PK
斧刃腳	↙K
懶紮衣	↘P
單鞭	P
轉身單鞭	敵人在自己背後P
連環金雞獨立	PP→PK
連環抱頭推山	PP←P
連環前招	PP←PP
連環跌足叉	PP↓K
青龍雙按	P↘P→P
單鞭 掛面腳	PK
單鞭 穿宮腿	PKK
單鞭 穿宮連腿	PKK↓K
蹴腳	K
連環腿	KK
連環穿宮腿	K↓K
雙按	→→P
雙風貫耳	→←P
七寸靠	←→P
金雞獨立	P+K
當頭砲	↓儲→P
鐵叉	↓↓K
轉身擺蓮腳	↖K
踹腳	↑或↗K
二起腳	↑或↗KK
抱虎歸山	H+P+K
肘擊	→P
抱頭推山	←P
前招	←PP
揪地龍	↙P
上步七星	↙PP
掛面腳	←K
穿宮腿	←KK
穿宮連腿	←KK↓K
高探馬	PP
玉女穿梭	PP→P
青龍出水	P↘P

DOWN攻擊：	
落雙捶擊	↑P
震腳	↘K

投技：	
倒攆猴	H+P
野馬分鬃	←H+P+K
裡擰臂摔	↓↙←P
撇身捶	→←P
托肘背摔	（敵背後）H+P

抓着技：	
採田	（敵上／中P時）H
掤勢	（敵上／中K時）H
田勢	（敵下P時）↓H
化推	（敵下K時）↓H
回擠	（敵中K時）↓↙←H
鑽擰臂摔	→H
挑手打胸	↓↘→H
太公釣魚	（挑手打胸中）→↘↓↙←H+P
連 太公釣魚	（太公釣魚）→→H+P+K
樓膝拗步	→→H或跳躍時H
金雞獨立	（敵蹲下時）↘H
上步靠	（敵背後）→H／↓↘→H／→→H
提手上勢	（敵背後）（敵蹲下時）↘H

APPEAL技：	
成功！	→→（或←←）G+P+K

隼龍（RYU HAYABUSA）

打擊技：	
蒼空斬刀	P+K
鳩尾蹴	（站立時）K
柳影刀	↖P
柳槍腳	↖P↓K
上段正拳	P
背擊裏拳	（敵人在背後）P
落震牙	（敵人在背後）↑K
連刀擊	PPP
空旋斬刀	PP←P
空旋斬擊	PP←P→P
滅鬼薙蹴	PP←PK
陣風連腳	PP↓K
足刀蹴	↘K
裏地掃腳	↘K↓K
空震擊	←P→P
地旋腳	↙P↓（儲）K
地掃腳	↙↙K
陣風擊	↙↙K↓（儲）K
地掃連腳	↙↙K↙K
陣風連腳	↙↙K↙K↓（儲）K
地昇腳	H+K
光輪腳	←K
昇龍腳	↓（儲）←K
陣風腳	↓H+K
裂空砲	↓（儲）←P
裂空落震牙	↓（儲）←PK
降天 正拳	（倒立中）P
降天 足刀蹴	（降天中）K
通天腳	（倒立中）K
旋刃腳	（倒立中）KK
空斬刀	→P
雷震擊	→→P
天突	↗P
日輪腳	↗K
破幻蹴	↑K
月輪腳	↖K
神突	↑P
連彈	PP
昇連彈	PPK
正拳・上段蹴	PK
破魔槍蹴	↘K↘K
空旋刀	←P
破妖薙蹴	←PK
地旋刀	↙P
破邪膝蹴	→K
地滑	→→K
裏影狩旋腳	→←K

DOWN攻擊：	
奈落突	↑P
虎牙雙彈	↘P

投技：	
十字絡	H+P
四方投	→→←P+K
極光抱反落	←H+P+K
落雷衝	↓↙←P+K
首切投	↓↘→P
斬首閃	（敵蹲下時）↓H+P
裏投	（敵背後）H+P
落龍衝	（敵背後）H+P+K
昇雷掌	←↙↓↘→H+P+K
鎌鼬	（昇雷掌中）↓↘→↗↑H+P
飯綱落	（鎌鼬中）←↖↑↗→↘↓H+K

抓着技：	
柳閃掌	（敵上／中P時）H
柳閃刀	（敵上／中K時）H
地柳拳舞	（敵下P時）↓H
地柳腳舞	（敵下K時）↓H
蹴擊獲投	（敵中K時）↓↙←H
降天 槍影狩	（倒立時）H
隼蹴	↓↘→H或跳躍中H
幻影 改	（敵蹲下時）↘H或（敵蹲下時）跳躍中↓H
槍影狩	→H
幻影	→→H
裏雷薙	（敵背後）→H／→→H
雷刃	（敵蹲下時在其背後）↘H

移動技：	
天地返	↘P+K
降天	倒立時按方向鍵
裏風	↗P

APPEAL技：	
行體	→→（或←←）G+P+K

李真（JANN LEE）

打擊技：	
BACK HOOK	↑P
BLIND ELBOW	（敵人背後）P+K
BLIND KNUCKLE	（敵人背後）↙P
JAB HIGH KICK	PK
SONIC BLOW	P↓P
SONIC UPPER	P↓PP
SONIC LOW SPIN KICK	P↓P↓K
COMBO KNUCKLE UPPER	PP→（儲）P
BODY LOW SPIN KICK	→P↓K
SIDE KICK	↘K
SNAP SPIKE KICK	→K←→K
DRAGON SPIKE	←→K
HIGH SPIN KICK	KK
DRAGON BLOW	↓↘→P
折檻 CHOP	←P
FLASH HOOK	→→P
FLASH SPIN KICK	→→PK
FLASH LOW SPIN KICK	→→P↓K
KNUCKLE UPPER	↗P
REAR HIGH KICK	↑K
HIGH SIN KNEE KICK	↖K
SWAYJAB	↖P
JAB HIGH KICK	PK
JAB SONIC HOOK	P→P
SONIC SPIN KICK	P→PK
SONIC LOW SPIN KICK	P→P↓K
LEAD HOOK	PP
BACK KNUCKLE	PPP
DRAGON RASH	PPPK
DRAGON CONNON	PPP→P
COMBO HIGH KICK	PPK
BODY BLOW	→P
BODY UPPER	→PP
SIN KNEE KICK	H+K
MIDDLE HOOK KICK	←K
DOUBLE HOOK KICK	←KK
THRUST KICK	↙K
THRUST MIDDLE KICK	↙K→K
THRUST SPIN KICK	↙K↓K
MIDDLE SPIN KICK	↘K→K
DRAGON KICK	↓↘→K
KICK UPPER	↗K
二起腳	↗KK
SLAP KICK	→K
SLAP SPIN KICK	→K→K
LOW SPIN KICK	↓H+K
DRAGON ELBOW	P+K
DRAGON KNUCKLE	↓儲→P
FLASH TURN	←←P

DOWN攻擊：	
踐踏	↑K
ENTER THE DRAGON	↑H+P+K
LOW SNAPKICK	↘K

投技：	
HELL DRIVE	H+P
肩車投	↓↙←P
SIDE BUSTER	←H+P+K
HELL CRASH	（在敵背後）H+P

抓着技：	
COUNTER REAR PUNCH	（敵上／中P時）H
COUNTER STOMP	（敵上／中K時）H
RAPSAO	（敵下P時）↓H
KAOSAO	（敵下K時）↓H
COUNTER KNUCKLE	→H
FRONT FACE LOCK	→→H
FRONT FACE LOCK（下段）	（敵蹲下時）↘H或（敵蹲下時我方跳躍中）↓H
REAR COUNTER KNUCKLE	（在敵背後）→H
HEAD LOCK	↓↘→H（或跳躍中）H
BULL DOCKING HEAD LOCK	（HEAD LOCK中）←←H
折檻 PUNCH	（敵背後）→H／↓↘→H
折檻 PUNCH（下段）	（在敵背後、對方蹲下AI2）↘H

APPEAL技：	
SHOUT	→→（或←←）G+P+K



元福（GEN FU）

打擊技：	
順步捶	P
連順單把	PP→P
丹鳳朝陽	↘P
丹鳳朝陽 虎蹲山	↘PP
虎抱頭	↗P
盤肘 丹鳳朝陽	→PP
懷抱頑石 鷹促把	←PP
懷抱頑石 雙推把	←P→P
懷抱頑石 雙推把 推把	←P→P , P+K
挑領	↘（儲）P
箭疾步	→→HP
雞腿	→（儲）K
雞腿 半旋風	→（儲）KK
七寸腿	↙K
七寸腿 烏牛擺頭	↙K↙→P
旋風前掃腿	↑K↓K
轉身後蹴腿	↖K
側端腳	→K
連捶	PP
盤肘	→P
懷抱頑石	←P
挑領	↘儲P
田掌	↑P
半旋風	↗K
旋風腳	↑K
單把	→→P
虎蹲山	↘↘P
雙飛腳	H+K
前掃腿	↓H+K
蛇出洞	↘KP
虎撲把	P+K
鷹捉把	→←P
烏牛擺頭	↙→P
雙把	→→P+K
斬捶	↓P+K
雞子栽肩	↓P+K←→P
揭把	H+P+K

DOWN攻擊：	
落蹴擊	↑K
地撐掌	↓P

投技：	
十字裏橫	H+P
雲閉日月把	↓→H+P+K
心意把	←H+P
虎擺尾	（敵背後）H+P
硬開三皇鎖	←↓↙P

抓着技：	
採手	（敵上／中P時）H
摟手	（敵上／中K時）H
掛手	（敵下P時）↓H
勾掛	（敵下K時）↓H
龍調膀	（敵中K時）↓↙←H
壓手	→H
揪腿	→←H（或跳躍中H）
壓手	（敵背後）→H／→←H
捲地風	↓↘→H
猴形	（捲地風中）↓↘→P
猴搬技	（敵蹲下時、或在敵背後時蹲下時、或跳躍中）↘H
虎蹲山	（在敵背後）→←H 或↓↘→H

移動技：	
箭步	→→H
側轉	↖P

APPEAL技：	
盤落地	→←→（或←→←）G+P+K

TNIA：

打擊技：	
BACK CHOP HAMMER	↗PP
BACK BRAIN KICK	↑K
JAB	P
MICHINE GUN MIDDLE	PPK
MICHINE GUN CRASH	PPP
SPIN KNUCKLE COMBO	→PP↙P
TNIA SPECIAL	H+P+K
LOW KICK	↓K
LOW SOBAT COMBO	↓KK
DOUBLE LOW KICK	↓K↓（儲）K
LOW SPIN KNUCKLE	↙P
VERTICAL BACK CHOP	↘儲P
VERTICAL HAMMER	↘儲P→P
DOUBLE HAMMER	←P
ELBOW SMASH	↑P
KNUCKLE ARROW	↘P
BACK CHOP	↗P
BACK CHOP HAMMER	↗P←P
KENKER KICK	→→K
LOW SPIN KICK	↓H+K
SHOULDER TACKLE	←→P
SHOT RANGE LARIAT	→H+P
ROLLING SOBAT	H+K
JUMPING KNEE PAD	→K
KNEE HAMMER	→K←P
JAB HIGH KICK	PK
JAB STRAIGHT	PP
ELBOW	→P
ELBOW BACK KNUCKLE	→PP
ULTIMITE COMBO	→PPK
DASH UPPER	→→P
DOUBLE UPPER	→→PP

DOWN攻擊：	
HIP DROP	↑P
ELBOW DROP	↘P
MOON SALT PRESS	↑H+P+K

投技：	
DEATH VALLEY BOMB	H+P
FRANKENSTEINER	↓↘→H+K
FISHMANS BUSTER	←↙↓↘→P
BODY SLAM	H+P+K
FLYING MEYER	↓↙←P+K
SURFBOARD STYLE LOCK	（FLYING MEYER中）→→H+P
J. O.S.	（SURFBOARD STYLE LOCK中）↓↑H+P
BODY SLAM	H+P+K
BASS BOMB	（敵蹲下時）↓H+P
JAPANESES OPTION BOMB	（敵蹲下時）↘H+P+K
GERMAN SURPLEX	（敵背後）H+P
投 GERMAN SURPLEX	（敵背後）H+P+K

抓着技：	
STRIKE ELBOW SMASH	（敵上／中P時）H
STRIKE ELBOW PART	（敵上／中K時）H
DOUBLE SLAP	（敵下P時）↓H
BARES SLAP	（敵下K時）↓H
DRAGON SCREW	（敵中K時）↓↙←H
HAMMER TROUGH	→H
J.O.S	（HAMMER TROUGH中）↓↑H+P
逆羽固	↓↘→H
RODIO HOLD	控捍迴轉一圈H
TACKLE	→↘↓H（或跳躍中H）
GIANT SWING	（TACKLE中）←↙↓↘→H
FULL NELSON	（敵背後）→H／↓↘→H／→↘↓H
DRAGON SURPLEX	（FULL NELSON中）→↗↑↖←H+P
KNEE BOMBER	（敵蹲下時）↘H、（或敵蹲下時我方蹲中）↓H
KNEE SMASH	（在敵背後，而對方又蹲下時）↘H

移動技：	
FRONT ROLL	↓P+K

APPEAL技：	
勝利甫士	→←→（或←→←）G+P+K

BAYMAN

打擊技：	
SMASH HOOK	↑P
DOLLAR KICK	（站立時）K
KNEE LIFT	↘（儲）K
LEG SPIKE	↙K
STOMACH BREAK	→PK
STOMACH LEG SPIKE	→PP↓K
JAB SOBAT	P→PK
JAB LEG SPIKE	P→P↓K
STORM HOOK	PPP
TRAP HEEL HAMMER	KK
TRAP DOUBLE HAMMER	KP
TRAP REVERSE HAMMER	KPP
GIANT UPPER	↓↙←P
FRONT KICK	→K
SHOULDER TACKLE	←→P
SPINNING BACK KNUCKLE	←P
SMASH	↘儲P
SLILING	↓H+K
ROLLING SOBAG	H+K
HEEL HAMMER	←K
PALM UPPER	↑或↗P
DROP KICK	↗K
JAVELIN KICK	↑K
PALM ARM	↖P
BODY BLOW	→P
STOMACH CRASH	→PP
JAB BODY BLOW	P→P
JAB HIGH KICK	PK
JAB STRAIGHT	PP
STORM PALM SATAMP	PP↘P
STORM BACK KNUCKLE	PP←P
STORM ROLLING SOPAT	PPK
HEAD BAT	P+K
DOUBLE HAMMER	→→P
REVERSE DOUBLE HAMMER	→→PP

DOWN攻擊：	
KNEE DROP	↑K
STOMPING	↘K

投技：	
FRONG SURPLEX	H+P
NECK HANGING TREE	←H+P
風車式 BARK BREAKER	←↙↓↘→P
膝十字固	↓↘→H+K
腕逆十字固	（敵背後）H+P
GHOST BUSTER	（敵蹲下時）↓H+P

抓着技：	
COUNTER STAND	（敵上／中P時）H
ARM LOCK	（敵上／中K時）H
COUNTER ARM LOCK	（敵下P時）↓H
COUNTER LOW UPPER	（敵下P時）↓H
飛膝十字固	（敵中K時）↓↙←H
NECK HOLD SWING	→H
CHOKE SLAM	→←H
腕固	→↘↓H（或跳躍中H）
STANDING ARM LOCK	→→H
首極腕卍	（STANDING ARM LOCK中）→↘↓↙←H
DDT	（首極腕卍中）↓↙←P
軸足拂	↓↘→H
膝固	（軸足拂中）→↘↓↙←H
逆片固	（膝固中）←↙↓K
肋固	（敵蹲下時）↘H或（跳躍中）↓H
腕逆十字固	（肋固中）↓↙←H
SHOT CANNON	（敵背後）→H
SLEEPER HOLD	（敵背後）→H／→↘↓H／↓↘→H／→→H
SWING SLEEPER	（SLEEPER HOLD中）→↘↓↙←H

APPEAL技：	
呼！	→←→（或←→←）G+P+K

ZACK

打擊技：	
HELL KNEE TORR	↑P
T · CIRCLE · BONE	←P
RISING HEEL KICK	↑K
CIRCLE · CLUB	↓↘→P
DOUBLE IMPACT	↓↘→PP
T · CIRCLE · TRON	→P
DOUBLE CIRCLE	→PP
ELBOW KICK	→PK
ELBOW DOUBLE KICK	→PKK
INFERNO CRASH	→PKKK
T · CIRCLE · LINE	→→P
HALF SPIN HIGH KICK	←K
HALF SPIN CIRCLE · CLUB	←KP
HALF SPIN HELL KICK	←KK
HIGH MIDDLE COMBINATION	KK
T · COW · TRON	→K
GATLING KNEE	→KK
DEAD LINE	↙K
DEAD LINE STRAIGHT	↙KP
DOUBLE LOW SPIN	↙K↓（儲）K
SWAY BLOW	↖P
TURN KNUCKLE	（背向敵人時）P
JAB HIGH KICK	PK
JAB · STRAIGHT	PP
BULCAN ELBOW	PPP
BULCAN MIDDLE KICK	PPK
DACING CRASH	PPKK
VULCUN LOW KICK	PP↓K
LOW SPIN CRASH	PP↓K↓（儲）K
BULCAN KNEE KICK	PP→K
BULCAN EDGE	PP→P
GENOCIDE CRASH	PP→PK
DEVIL SMASH	PP→PP
UPPER	↘P
HELL SMASH	↘P↘（儲）P
HEAVEN SMASH	↘P↘（儲）P↘（儲）P
SPINING HELL KICK	↓↘→K
SPINING MIDDILE KICK	H+K
TWISTER UPPER	↓↘→H+P+K
GOW · ROI	→→K
TURN SPINING HELL KICK	←K
FLYING KNEE KICK	→→P+K
DEVIL UPPER	↘↘P

DOWN攻擊：	
FOOT STEP	↑K
WILD HELL	↘K

投技：	
WILD SLOW	H+P
GOT · KO · T · COW	→←P+K
BEAST FANG	↘↘儲P+K
NECK HUNTING	（在敵背後）H+P

抓着技：	
ELBOW COUNTER	（敵上／中P時）H
KNEE COUNTER	（敵上／中K時）H
T · COW · COIN	→H（或跳躍中H）
PUNCH THROUGH	（敵下段P時）↓H
KICK THROUGH	（敵下段K時）↓H
FORWARD TROP	→→H
REVERSE TROP	→←H
LIFT NET	（敵蹲下時）↘H 或（跳躍中）↓H
HOOK ELBOW	（在敵背後）→H
HEAD CRASH	（在敵背後）→→H或→←H
BURST NEEDLE	（敵蹲下時在其背後）↘H

移動技：	
FAKE ROLL	↓↘→H

APPEAL技：	
WAIF	→←→（或←→←）G+P+K

雷道（RAIDOU）

打擊技：	
BODY BLOW	→P
STOMACH CRASH	→PP
STOMACH LEG SPIKE	→PP↓K
STOMACH WHEEL KICK	→PP←K
DOUBLE HAMMER	←P
HEAVEN SMASH	↘P↘（儲）P↘（儲）P
落震牙	（背向敵人時）↑K
地旋刀	↙P
SMASH	↘（儲）P
天突	↗P
日輪腳	↗K
神突	↑P
飛龍腳	↑K
柳影刀	↖P
月輪腳	↖K
雷震擊	→→P
SHOUDER TACKLE	←→P
雙把	→P+K
地滑	→→K
T · COW · TRON	→K
單腿	↘K
蛇出洞	↘KP
LEG SPIKE	↙K
WHEEL HAMMER	←K
上段正拳	P
正拳上段蹴	PK
連彈	PP
昇連彈	PPK
三連擊	PPP

DOWN攻擊：	
奈落突	↑P
震腳	↘K

投技：	
天崩轟雷衝	↓↘→←→P+K
十字絡	H+P
硬開三皇鎖	←↓↙P
風車式 BACK BREAKER	←↙↓↘→P
JAPANESES OPTION BOMB	（對手蹲下時）↘H+P+K
裏投	（在敵背後）H+P

抓着技：	
蹴擊獲投	（敵出中段K時）↓↙←H
HEAD LOCK	↓↘→H
BULL DOCKING HEAD LOCK	（HEAD LOCK中）→←H
CHOKE SLAM	→H
幻影	→→H
裂空迅雷殺	→↙↓↘←H
裏雷薙	→H



by：山寺良牙

SLG 製造商：IDEA FACTORY 價格：5800日圓
容量：CD-ROM 記憶：2 BLOCK
MEM PlayStation

戰事一觸即發

SPECTRAL FORCE

◆◆◆Prologue◆◆◆

開戦！

在古時，有一個翠綠的地方名叫尼巴地（ネバーランド），由於該處三個柱神——可利亞（コリーア）、伊寶斯倫（イブシロン）、查尼斯（ジャネス）的勢力平均對抗，所以一直處於和平的時代。可是後來，可利亞名下的三位勇者，將魔王查尼斯打倒，於是後來的「尼巴地大戰」亦因此而起。在那個混亂的時代中，有一個少女名叫希露（ヒロ），她是魔王查尼斯的後代，她為了父親的仇，於是……。

◆◆◆遊戲規則與目的◆◆◆



玩者要從四個主要軍團中選出一個，並作為玩者主控國，之後就以好好利用內政、外交、人事及軍備各方面去攻擊及侵略別的國家，而最終目的，就是要將版圖內其餘39個城歸入自己的所屬國，即版面上40個國全是自國的領土，便算完成遊戲；可是，若自國的最後一個城被人佔領，又或者是自國的君主（領導人）死去，亦同樣是會結束遊戲。

◆◆◆尼巴地的四大勢力◆◆◆

以下是尼巴地的四大勢力，他們亦同樣是玩者可操控的國家，現在就為他們作一個簡單的介紹。

希露——HIRO（ヒロ）「cv：榎本瑠衣子」



領導軍：新生魔王軍
初期配置國：ネウガード（地圖代號：1）
初期配置武將：チク、ザキフォン、シャロン
解說：魔王查尼斯的女兒，她繼承了發親的意志，最獨禱的地方就是有強大的魔力，能操縱魔界之炎。

古利查——GREEZA（グリーザ）「cv：加勢田進」



領導軍：騎士團シリニーグ
初期配置國：シリニーグ（地圖代號：11）
初期配置武將：リガイン、シャロン
解說：使用神聖魔法的聖騎士，聖劍ラングートの繼承者，性格比較忠直。

大蛇丸——OROCHI-MARU「cv：磯部弘」



領導軍：ムロマチ軍
初期配置國：ムロマチ（地圖代號：40）
初期配置武將：蓮擊、新山、不如歸
解說：ムロマチ的君主，性格較為豪放（也許是放盪），主要是使用強勁的劍法作攻擊。

亞世莉亞——AZELEYA（アゼレア）「cv：國府田マリ子」



領導軍：深綠エルフ軍
初期配置國：プリエスタ（地圖代號：36）
初期配置武將：アイスバーグ、ファーバージュ、スタリナ
解說：被稱為「森之聖女」的妖精族族長，她能呼喚風及綠色植物的意志，並能操縱他們。

※註：CLEAR一次後再重新開始遊戲是會有16個國可選；再CLEAR及重新開始遊戲後，可用的國便會增名到40個（第三循環）。

◆◆◆遊戲流程◆◆◆

遊戲的每一個指令是以一個月作為單位的，而每一個月也有不同的指令出現，現者可根據不同的情況作出不同的調動及安排。

指令出現流程：

JAN：稅收→FEB：人事→MAR：戰鬥→APR：外交→MAR：政略→JUN：戰鬥→JUL：外交→AUG：人事→SEP：戰鬥→OCT：外交→NOV：戰鬥→DEC：政略

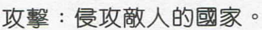
稅收（出現期間：JAN）

買賣：將其他的貨幣對換成自國的通用貨幣。
徵兵：徵集兵員，增強自軍實力。
解說——一年中最重要的月份，亦是基本上定勝負的一環，擁有強大的兵力，是一個國的命運。另外在對換貨幣時亦有地方注意，就是對換率，每一個商人對各貨幣的對換率均有不同，如果該幣的對換率是低過1.6的話便不要換（除非你等錢用），待下一年該幣的對換率高時才對換便有著數，好運的話有可能有2.6對1的對換率。

人事（出現期間：FEB／AUG）

役職：給自軍的武將一個職位。
探索：叫自國的武將去找一些不在其他軍中的武將。
解說——通常一開始決定了武將的職務後，便不會再有任何變動，除非覺得該武將做得不稱職。另外，如果自軍中的武將數已達八人的話，再繼續出去找人也沒有意義，除非將一些武將撤職除外，可是有一點要特別留意，就是在撤職前，請先將該人的所有兵士全數調去。

戰鬥（出現期間：MAR／JUN／SEP／NOV）





攻擊：侵攻敵人的國家。
私掠：走去掠奪敵人的物資，但成功率不高。
解說——講到明就是侵攻別國的城，令他變成自國的國土，有關戰鬥的事一會再談。另外本人建議多在年尾時才作出擊，因為可以在戰鬥後立刻作出兵員補給。

外交（出現期間：APR／ JUL／ OCT）



同盟：向別的國家提出不戰同盟意識。

說得：將別國的武將據為己有。

獨立：將自國脫離其他國的支配，自主獨立。（只在被支配時出現）

政略（出現期間：MAY／ DEC）



結界：增強該城之防衛能力**（需用50自國通用貨幣）**。

投資：向自國的城投資令國力增加（**需用10自國通用貨幣**）。



解說——通常本人不會多用結界反而用投資，因為一個國的強大及微兵數的多與少，是根據其國力而來的，所以倒不如用增加國力來增加兵力會更加化算，另外，每一個城的最高國力都是200的，所以當到了200後再投資是無意義的。

※註：說得、攻擊及私掠只在自國批鄰的城才有效，不能「飛象過河」；結界及投資只可於自國的所屬城才可用。

◆◆◆戰鬥◆◆◆



在戰鬥的回合時按下「攻擊」後，便會選擇其攻擊地方，之後便會正式開始戰鬥，首先當然是選擇對戰的武將，通常敵人是會先選好的，玩者可看看敵人的兵數而派出適當的出戰武將，接下便會出現予備戰鬥畫面。

在予備戰鬥畫面中，會有陣形選擇及使用魔法兩大項，可是留意一點的是，當使用魔法時，兵員是會用之前已設定好的陣形去出戰的；但如果不用魔法的話，便要選擇其攻擊陣形，每一種陣形均有其特色和特點的，現在就逐一看看。

——大批兵員時可用之陣形——

飛鳥

攻擊重視形，而且基本對各陣形均有效，對「鶴翼」陣更為有效，可是有些魔法對於此陣是會有十分大的傷害。

雁

向右方的敵人作突破攻擊，可是由於主要兵力集中於右方，所以敵人若用攻擊兩側的魔法時便會有很大傷亡。

魚鱗

攻守平均的陣形，對任何陣形均可柔軟地應付，戰鬥一開始便是設定成這個陣形。

長蛇

主攻的陣形，主要是突破敵人的防線，可是若敵人使用一些範圍較廣的陣形時，可能會反被人突破防線。

裏雁

基本上與「雁」屬同一類陣形，可是主要攻擊的位置便是左方。

密集

主要重於防守方面，特色是盡量令敵人不能突破。

鶴翼

兩旁放置比較多士兵的特殊陣形，是不容易中敵人的攻擊系魔法，對雁及裏雁陣更會發現其威力。

——少兵員時可用之陣形——

專攻

主要向敵人的中心點突擊的陣形。



攻守

利用少數的兵員去作出攻守兼備的陣形。



專守

主要是防衛戰用。

→→各陣形之對戰關係圖

★：特有利　○：有利　△：實力均等　×：不利

陣名	飛鳥	雁	裏雁	魚鱗	密集	長蛇	鶴翼	專攻	攻守	專守
飛鳥	—	△	△	○	○	★	△	○	△	△
雁	△	—	×	△	★	×	○	×	△	△
裏雁	△	○	—	△	○	×	△	△	△	×
魚鱗	×	△	△	—	○	△	○	×	△	△
密集	×	×	×	×	—	×	★	○	△	△
長蛇	×	○	○	△	★	—	×	×	△	△
鶴翼	△	×	△	×	×	★	—	○	○	△
專攻	×	○	△	○	×	○	×	—	△	△
攻守	△	△	△	△	△	△	×	△	—	○
專守	△	△	○	△	△	△	△	△	×	—

——攻城——



如果是自軍是屬主攻的話，將戰場上的敵人消滅後，便會進入攻城的部份，在攻城戰中亦會有指令可選，分別是「突擊」、「説得」及「退卻」。

突擊：使用士兵直接攻城，消耗士兵數目是會根據該城的結界而改變（即多或少），可是這是100%能佔領該城的方法。

說得：直接要該城的敵人投降並開城門入內，可是若果有敵人武將逃入城時，此指令便不能使用。

退卻：甚麼也不做直接回去（最好不用他）。

＊註：雖然在攻城戰時，該城的結界值便會變為0，可是佔領該城後，其結界值是跟據其君主的能力而回復3至5的。

◆◆◆士兵種類◆◆◆

既然是軍隊，那當然是不會只有主將一人，而主將之下必有大批的部下，現在就士兵的種類向各位介紹一下。

骷髏骨（スケルトン）



逮屬魔族的軍團，耐久力高，基本上在任何地形及對任何對手也有不錯的表現。

對手兵種→有利：妖精／ 不利：—

地形→有利：—／ 不利：—

天氣→有利：黑暗／ 不利：日照

矮人族（ゴブリン）



原是住於原野及山洞的下等人種，力量較弱，可是他的特質是不受天氣影響也能好好作戰。

對手兵種→有利：村人／ 不利：拳法家、騎士

地形→有利：草原、森林／ 不利：濕地

天氣→有利：—／ 不利：—

攻略一族

村人



本身是國家中的志願義勇兵，由於他們對於很多兵種均不利，所以沒有令人期待的戰鬥效果。

對手兵種→有利：村人、妖精、魔法生物、野獸／不利：骷髏骨、矮人族、沙漠兵、拳法家、重盔甲兵、武士、翼戰士、騎士、海盜

地形→有利：—／不利：沙漠、濕地

天氣→有利：—／不利：濃霧、熱風、寒冷

妖精（エルフ）



有利於森林戰及草原戰，但埋身戰則較弱，相對來說回復系必殺技則十分之強。

對手兵種→有利：野獸、青蛙／不利：重盔甲兵

地形→有利：草原、森林／不利：濕地

天氣→有利：黑暗／不利：熱風、寒冷

魔法生物

由魔法師所造出來的生命體，任何地形也難不到牠們，另外大多也擁有強力的必殺技。

對手兵種→有利：拳法家／不利：—

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：黑暗／不利：日照

野獸

將野生動物調教作戰鬥用，特色是有很多地形有利，而且埋身戰亦非常強。

對手兵種→有利：騎士／不利：妖精

地形→有利：草原、森林、山岳／不利：—

天氣→有利：黑暗／不利：熱風、日照

沙漠兵（デザートナイト）

所有兵種中唯一在沙漠戰上出色的兵種，可是他們在其他的地形也可有出色的表現。

對手兵種→有利：村人／不利：—

地形→有利：沙漠／不利：濕地

天氣→有利：熱風／不利：寒冷

拳法家（拳法使い）

講到明是埋身戰的兵種，不利的對手不太多，而且在地形及天氣上也沒有任何的影響。

對手兵種→有利：矮人族、村人／不利：魔法生物

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：—／不利：—

貓（ネコ）



身長大約一米的巨貓，特徵是在黑暗環境中亦能行動自如，可是對於天氣來說則比較弱。

對手兵種→有利：騎士／不利：—

地形→有利：森林／不利：濕地

天氣→有利：黑暗／不利：大雨、熱風、寒冷

重盔甲兵（重装ヨロイ）



身上有盔甲的士兵，當然是攻擊力特高，埋身戰有驚人的攻擊力，可是相對來說，他們的動作便是遲鈍了。

對手兵種→有利：妖精、村人／不利：騎士

地形→有利：—／不利：濕地

天氣→有利：—／不利：熱風

武士（アシガル）



一看便知他們是日本式的武士，他們的特色是任何地形也可暢順地行動，而且又沒太多不利的對手。

對手兵種→有利：村人／不利：騎士

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：—／不利：—

青蛙（カエル）



比較有趣，用青蛙來作戰鬥用，他們在濕地時的攻擊能力基本上是無懈可擊的。

對手兵種→有利：—／不利：妖精

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：大雨／不利：熱風、寒冷

翼戰士



唯一會飛的空中戰部隊，由於是在空中，基本上是不受地形影響，可是他們的致命弱點就在天氣變化方面。

對手兵種→有利：村人、騎士／不利：—

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：強風／不利：大雨、熱風、寒冷

忍者（ニンジャ）



東洋式特殊戰鬥用部隊，最大特色就算濃霧、黑暗及在不利條件下，也會發揮出最大的戰鬥力。

對手兵種→有利：村人／不利：—

地形→有利：森林／不利：—

天氣→有利：濃霧、黑暗／不利：—

騎士



使用他們最不便的地方就是受到地形有最大影響，其餘的移動力及攻擊力均是上上之選。

對手兵種→有利：矮人族、村人、重盔甲兵、武士／不利：野獸、翼戰士

地形→有利：平地／不利：濕地、森林、山岳

天氣→有利：—／不利：濃霧、熱風

海盜



他們在大雨及濕地，總之有水的情況下能發揮出其最大威力。

對手兵種→有利：村人／不利：—

地形→有利：—／不利：—

天氣→有利：大雨／不利：—

◆◆◆魔法表◆◆◆



此遊戲的最大特色，就是可以利用魔法來改變戰鬥時的天氣、士氣、甚至是勝負，而將這些魔法總合來後，共可分為四大類，分別是：攻擊系、回復系、天氣系及補助系，現在就列出他們的作用及其特性。





☆★☆攻擊系☆★☆

魔法名稱	解說
亞空間之咒文（亜空間の呪文）	敵全體攻擊／日照狀態下不能使用
異界之咒文（異界の呪文）	敵全體攻擊／日照狀態下不能使用
壹之太刀・十風（壱之太刀・辻風）	敵全體攻擊／大蛇丸專用
裏奧義・阿修羅陣	敵六直線攻擊（飛標）／不如歸專用
裏奧義・殺滅殺	敵六直線攻擊（氣功彈）／TRICK BLUE（トリック・ブルー）專用
裏奧義・爆烈攻霸	敵五直線攻擊（氣功彈／途中會消失）
裏奧義・封神閃	敵三直線攻擊（飛標）／無限次使用
裏奧義・封魔砲	敵中央部份數直線攻擊（氣砲）
炎彈之咒文（炎の呪文）	敵三直線攻擊／大雨、強風、濃霧天氣下不能使用
炎壁之咒文（弾炎壁の呪文）	敵中間一直線攻擊／大雨、強風、濃霧、寒冷天氣下不能使用
エスペラント・W	敵中間一直線攻擊／久菲２世（ギュフィ２世）專用
返刃・雙龍旋（返し刃・双竜旋）	敵全體攻擊／大蛇丸專用
風之咒文（風の呪文）	敵全體攻擊／大雨、通常、濃霧天氣下不能使用
雷之咒文（雷の呪文）	敵間歇攻擊／強風、日照天氣下不能使用
氣功彈	敵中間一直線攻擊（途中會消失）
恐怖之咒文（恐怖の呪文）	敵不能變陣／熱風、通常、寒冷天氣下不能使用
血液凝固彈	敵三直線攻擊（途中會消失）／滋古（チク）專用
劍魔連斬	敵二直線上下方攻擊
幻惑之咒文（幻惑の呪文）	敵不能變陣／熱風、通常、寒冷天氣下不能使用
降魔裂銅斬	敵二直線攻擊／付加敵不能變陣
冰之咒文（氷の呪文）	敵部份攻擊／日照天氣下不能使用
虛空手裏劍	敵三直線上、中、下段攻擊
黑煙障壁	敵中間一直線攻擊／日照天氣下不能使用／本路米尼斯（プロミネンス）專用
サモンバジアルド	草原、濕原、森林中不能使用／卡馬・娜・路（カーマ・ラ・ルー）專用
死神・プラーナ	敵全體攻擊（名喚死神）／只可於黑暗下使用
死病之咒文（死病の呪文）	敵全體攻擊／只可於黑暗或寒冷下使用
聖劍ラングート	敵三直線上、中、下段貫通攻擊／古利查（グリーザ）專用
SD セレナーデ	敵間歇攻擊（三小隕石）／冰琪（ピンキー）專用
操樹之咒文（操樹の呪文）	敵間歇攻擊／寒冷、沙漠、濕地、山岳以外可使用
走炎之咒文（走炎の呪文）	敵中間一直線攻擊／寒冷、大雨、強風、濃霧下不能使用
大地之咒文（大地の呪文）	敵部份攻擊／無限次使用
大地界之咒文（大地界の呪文）	敵部份攻擊／無限次使用
地龍之咒文（地龍の呪文）	敵中間一直線攻擊／付加敵不能變陣／平地、沙漠、草原下可使用
地龍爪之咒文（地龍爪の呪文）	敵二直線攻擊／付加敵不能變陣／平地、沙漠、草原下可使用
月組忍法・光陰腳	敵三直線上、中、下段攻擊／沙圖（サトー）專用
天魔異界門	敵全體攻擊／有太陽狀態下不能使用
天魔幻夢陣	敵全體攻擊／通常、熱風、寒冷狀態下不能使用
天魔轟雷	敵間歇攻擊／無限次使用
天魔死靈界	敵全體攻擊／只有寒冷或黑暗狀態下不能使用
天魔疾風	敵全體攻擊／通常、濃霧、大雨天氣下不能使用
天魔守地	敵間歇攻擊／無限次使用
天魔樹操魂	敵全體攻擊／寒冷、沙漠、濕地、山岳不能使用／亞世莉亞（アゼレア）專用
天魔地龍鋼	敵不能變陣／平地、草原、沙漠中不能使用／查基方（ザキフォン）專用
天魔爆煙	敵中央部份攻擊／大雨、濃霧、寒冷狀態下不能使用／巴古留杜（バクリュード）專用
天魔冰結	敵間歇攻擊／熱風、日照以外狀態下可使用
天魔命水	敵中間一直線貫通攻擊／熱風、寒冷狀態下不能使用
天魔流星陣	敵中央部攻擊（巨大隕石）／哈路加亞（ハルガイア）專用
天魔龍紋陣	敵中間一直線攻擊／只可於通常、熱風、日照＋平地、沙漠下使用
天魔烈火衝	敵五直線攻擊／大雨、強風、寒冷天氣下不能使用
動樹之咒文（動樹の呪文）	敵部份攻擊／寒冷、沙漠、濕地、心岳下不能使用
爆炎之咒文（爆炎の呪文）	敵中央部份攻擊（火石彈）／寒冷、大雨、濃霧狀態下不能使用
爆風之咒文（爆風の呪文）	敵全體攻擊（龍卷風）／通常、大雨、濃霧狀態下不能使用
爆雷之咒文（爆雷の呪文）	敵間歇攻擊（雷暴）／通常、日照狀態下不能使用
飛炎之咒文（飛炎の呪文）	敵中間一直線攻擊／寒冷、大雨、強風天氣下不能使用
冰界之咒文（氷界の呪文）	敵間歇攻擊／熱風、日照天氣下不能使用
病魔之咒文（病魔の呪文）	敵全體攻擊／寒冷、黑暗以外天氣下不能使用
炎之咒文（炎の呪文）	敵中央部份攻擊（火石彈）／寒冷、大雨、濃霧狀態下不能使用
魔界荘・轟炎	敵中央部份攻擊／日照狀態下不能使用／希露（ヒロ）專用
魔招・冰結樹	敵間歇攻擊／熱風、日照天氣下不能使用／查尼斯（ジャネス）專用
魔招・煉獄	敵全體攻擊（火炎）／日照狀態下不能使用／希露（ヒロ）專用



流星雨の呪文



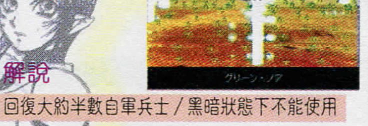
疾風手裏剣





魔法名稱	解說
魔虫之咒文（魔虫の呪文）	敵部份攻擊／沙漠以外不能使用
魔虫群之咒文（魔虫群の呪文）	敵間歇攻擊／沙漠以外不能使用
水之咒文（水の呪文）	敵中間一直線攻擊／寒冷、熱風天氣下不能使用
ラ・デルフェス	敵全體攻擊／無限次使用
ランシュヴイク	敵三直線攻擊／日照狀態下不能使用／佳沙（ガイザー）專用
流星之咒文（流星の呪文）	敵中央部份攻擊（小隕石）
流星雨之咒文（流星雨の呪文）	敵間歇攻擊（三小隕石）
流星劍	敵三直線攻擊／斯芳（シフォン）專用
龍聲ゴルベリアス	召喚ゴルベリアス攻擊／只有熱風狀態可使用
龍爪斬	敵中間一直線攻擊
烈火死靈斬	敵全體攻擊／日照狀態下不能使用／希露（ヒロ）專用
烈衝連氣砲	敵三直線攻擊／集氣砲的強化版
烈衝鍊攻彈	敵三直線攻擊（途中會消失）／氣功彈的強化版

☆★☆回復系☆★☆


グリーン・ノア

魔法名稱	解說
回復之祈禱（回復の祈り）	回復大約半數自軍兵士／黑暗狀態下不能使用
GREEN NOA（グリーン・ノア）	回復自軍兵士數目／只有亞世莉亞（アゼレア）沙漠、濕原也可使用
治癒之祈禱（治療の祈り）	回復自軍兵士部份數目／黑暗狀態下不能使用
天魔慈愛祈	回復自軍兵士數目／黑暗狀態以外可隨時使用
女神降臨之祈禱（女神降臨の祈り）	回復自軍兵士數目（召喚女神）／日照狀態下可使用

☆★☆天氣系☆★☆

魔法名稱	解說
降雨	令戰場下雨變成「大雨」狀態
靜寂	穩定戰場的天氣變成「通常」
凍土	令戰場產生寒流變成「寒冷」
熱風	令戰場上颳起熱風沙變成「熱風」
風招	令戰場上颳起風暴變成「強風」
闇門	用魔法包住戰場變成「黑暗」
陽光	令戰場充滿太陽光而形成「日照」
來霧	使戰場煙霧瀰漫變成「濃霧」



☆★☆補助系☆★☆

魔法名稱	解說
強化之咒文（強化の呪文）	自軍攻擊力一時上升／黑暗狀態下不能使用
結界之咒文（結界の呪文）	自軍防禦力一時上升／日照狀態下不能使用
月下復活之祈禱（月下復活の祈り）	自軍士氣一時上升／日照狀態下不能使用
月光回復之祈禱（月光回復の祈り）	自軍士氣一時上升／日照狀態下不能使用
月光聖回復之祈禱（月光聖回復の祈り）	自軍士氣一時上升／日照狀態下不能使用
殺意之咒（殺意の呪）	敵軍士氣一時下降／日照狀態下不能使用
殺界之咒（殺界の呪）	敵軍士氣一時下降／日照狀態下不能使用
聖防禦之咒文（聖防御の呪文）	自軍魔法防禦力一時上升／黑暗狀態下不能使用
聖防壁之咒文（聖防壁の呪文）	自軍魔法防禦力一時上升／黑暗狀態下不能使用
增強之咒文（增強の呪文）	自軍攻擊力一時上升／黑暗狀態下不能使用
D・P・マッスル	敵軍士氣一時下降／日照狀態下不能使用／拜亞路13世（バイアード13世）專用
天魔金剛掌	自軍攻擊力一時上升／黑暗狀態下不能使用
天魔聖障壁	自軍防禦力一時上升／無限次使用
天魔念咒殺	敵軍士氣一時下降／日照狀態下不能使用
天魔封殺掌	自軍魔法防禦力大幅上升／黑暗狀態下不能使用
天魔封神界	自軍魔法防禦力大幅上升／黑暗狀態下不能使用
封神之咒文（封神の呪文）	自軍魔法防禦力一時上升／日照狀態下不能使用
防禦之咒文（防御の呪文）	自軍防禦力一時上升／可隨時使用
防壁之咒文（防壁の呪文）	自軍防禦力一時上升／可隨時使用
魔界荘・黑靈陣	敵軍士氣一時下降／日照狀態下不能使用／查尼斯（ジャネス）專用
MOON SAVER（ムーン・セイバー）	自軍士氣一時上升／日照狀態以外可使用／亞世莉亞（アゼレア）專用

◆◆◆突發事件與意外表◆◆◆

在平時的日子，有可能在其他的地方或自國內發生一些突發事件與意外，這些事對於國家有一些效果，而事件種類共有18個，現會列出其發生時期及效果。






NO. 事件名稱	發生期間	效果或後果
1. 仙人來訪（仙人の来訪）	JAN	必殺技增加
2. 醫生的旁問（医者の来訪）	FEB	必殺技增加
3. 火龍出現	FEB	城結界受損
4. 武鬥場設立（武闘場の設立）	MAR	士兵士氣上升
5. 牧場開拓	APR	生產量增加（家畜）
6. 埋藏金發現	MAR	金臨時收入
7. 商人進貢（商人の上納）	MAY	寶玉臨時收入
8. 發現金山（金山発見）	JUN	生產量增加（金）
9. 疫症（疫病）	JUL	士兵數減少
10. 洪水	JUL	生產量減少
11. 難民湧入（難民移動）	AUG	生產量增加（劣鬼）
12. 志願兵	SEP	士兵數增加
13. 豐收（豊作）	SEP	國力上升
14. 發現礦脈（鉱脈発見）	OCT	生產量增加（寶玉）
15. 野生馬群（野生馬の群）	NOV	家畜臨時收入
16. 盜賊投降	NOV	劣鬼臨時收入
17. 使徒來訪（使徒の来訪）	DEC	武將能力上升
18. 宗教流行	DEC	國力減少



◆◆◆尼巴地（ネバーランド）大地圖◆◆◆

沒可能玩戰略遊戲「迷迷湖湖」的便走去隨便帶軍攻打別國的，要不是了解地形便出戰便會令自軍傷亡慘重，現在就尼巴地整個版面作出單略的地形介紹。



NO. 國名/ 地名	地形
1. ネウガード	草原
2. トータスブルグ	草原
3. バルバル城塞	沙漠
4. ナハリ	草原
5. ジグロード	森林
6. ツェンバー	森林
7. ガッツオ	森林
8. シルヴェスタ	草原
9. マリアンルージュ	平地
10. コリアスティーン	平地
11. シリニーグ	平地
12. ガウガブル	濕地
13. ベミナハ	山岳
14. フリージィ	森林
15. カイゼリオーン	森林
16. ボルホコ山	山岳
17. エジュー	森林
18. プラティセルバ	山岳
19. ジャピトス	沙漠
20. ヘルハンプール	平地
21. フェリアス	森林
22. エイクス	草原
23. ディアルコ諸島	平地
24. ガレーナ	沙漠
25. カムリア	草原
26. ベルヌーブ	濕地
27. エレジタット	平地
28. ガルカシュ	平地
29. フーリュン	草原
30. ボローニャ	草原
31. ゴルデン	草原
32. パウラス・ヌイ	森林
33. ペトゥン	森林
34. ロギオン	草原
35. サンライオ	平地
36. プリエスタ	森林
37. トラテペス	沙漠
38. ハイラングール	森林
39. ウマリー島	沙漠
40. ムロマチ	草原









奇妙的龍族傳說 BREATH OF FIRE III 龍之戰士3

TEXT：MS

製造商：CAPCOM	售價：5800日圓
發售日：發售中	記憶：1BLOCK

SRPG MEM PlayStation

龍的因子

在《BREATH OF FIRE III》的世界裏總共有18粒龍的因子，這些龍的因子都各有不同的特性。而在變身的時候，在這18粒龍的因子中，任意選擇一至三粒因子來變身，合計有987種不同的組合。

龍因子的位置

一）「炎」
效果：炎之屬性
所需AP：5
取得地點或條件：在胡迪亞城的地牢，欲救莉娜時的事件。

二）「冰」
效果：冰之屬性
所需AP：5
取得地點或條件：米加斯山谷旁的小屋

三）「雷」
效果：雷之屬性
所需AP：5
取得地點或條件：立巴拉港的左上方小屋內。

四）「闇」
效果：闇之屬性
所需AP：5
取得地點或條件：戰勝龍喪屍



五）「光」
效果：光之屬性
所需AP：5
取得地點或條件：在貨櫃場內



六）「攻擊形態」
效果：攻擊重視形態
所需AP：8
取得地點或條件：在實驗工場內的地下工場

七）「防禦形態」
效果：防禦重視形態
所需AP：8
取得地點或條件：與莉娜一起向波摩山的山腳滑下後取得

八）「魔法形態」
效果：魔法重視形態
所需AP：8
取得地點或條件：燈塔

九）「巨大形態」
效果：巨大化
所需AP：16
取得地點或條件：捷布洛火山



十）「UP」
效果：強化能力
所需AP：8
取得地點或條件：潮水之洞



十一）「特化」
效果：強化能力與屬性的特徵
所需AP：8
取得地點或條件：火箭的墜落點





十二）「REVERSE」
效果：將能力與屬性逆轉
所需AP：3
取得地點或條件：在波摩山的山腳西南方的「？」處





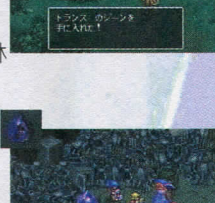
十三）「變異」
效果：任意改變能力與屬性
所需AP：3
取得地點或條件：機械海濱

十四）「？？？」
效果：用來與其他因子組合
所需AP：8
取得地點或條件：在沙古村的西北方的「？」處





十五）「覺醒」
效果：用來與其他因子組合
所需AP：8
取得地點或條件：在機械墓場附近的森林



十六）「ERROR」
效果：沒有甚麼用處？
所需AP：1
取得地點或條件：在殖民區內





十七）「仲間」
效果：借同伴的力量來變身
所需AP：16
取得地點或條件：戰勝龍喪屍後



十八）「UNFINISH」
效果：使出所有潛在能力
所需AP：40
取得地點或條件：戰勝ELDER DRAGON





解除變身的條件

解除變身是可分為自發性和強制性兩種，一是在特技欄中選解除變身（·ミ·ミミ·ミ·ミ·ミ·ミ·ミ），二是當龍的HP到達0，三是沒有足夠的AP值維持變身。

變身的法則

龍在變身前選擇不同的因子，可變出不同形態和不同能力的龍，基本上分為三類，一是通敘形態的龍，二是特殊的龍，三是同伴型態的龍。特別是同伴型態的龍，與不同的同伴組隊，就會變成不同的同伴型態的龍。其組合如下：

組合角色	變身後的龍名
莉娜＆比哥洛斯 莉娜＆加蘭特	莉娜龍（ニーナドラゴン）
比哥洛斯＆加藩特 比哥洛斯＆雷	比哥洛斯龍（ペコロスドラゴン）
加蘭特＆雷 加蘭特＆毛毛	通敘形態的龍（因沒有加蘭特龍）
雷＆毛毛 雷＆莉娜	雷龍（レイドラゴン）
毛毛＆莉娜 毛毛＆比哥洛斯	毛毛龍（モモドラゴン）

各種龍的形態與組合

龍的顏色	屬性
綠色	無屬性
紅色	炎之屬性
淺藍色	冰之屬性
紳藍色	雷之屬性
黑色	闇之屬性
白色	光之屬性
銀色	任何兩個屬性或以上

DRAGON PUPPY（ドラゴンパピー　）

單組合法　任何一種因子
註：不包括　「UNFINISH」
「仲間」
「巨大」
兩種因子組合　任何兩種因子
註：不包括　「變異」＋「？？？」
「攻擊」＋「防禦」
「闇」＋「覺醒」
兩種不同屬性的因子
任何一種因子＋「巨大」或「仲間」或「UNFINISH」
三種因子組合法　任何三種因子
註：不包括　五種屬性
「闇」＋「覺醒」＋任何一種因子
「變異」＋「？？？」＋任何一種因子
任何兩種因子＋「仲間」或「巨大」或「UNFINISH」

普通形態的龍（ドラゴン）

單組合法　無
兩種因子組合　任何一種屬性＋「防禦」
任何一種屬性＋「魔法」
任何兩種屬性
三種因子組合法　任何三種屬性
任何一種屬性＋「魔法」＋任何一種因子
任何一種屬性＋「防禦」＋任何一種因子
註：不包括　「炎」＋「冰」＋「雷」
「仲間」＋任何一種屬性＋「魔法」或「防禦」或「ERROR」或「仲間」
「巨大」＋任何一種屬性＋「魔法」或「防禦」或「ERROR」或「仲間」
「攻擊」＋任何一種屬性＋「魔法」或「防禦」或「ERROR」或「仲間」
「ERROR」＋任何一種屬性＋「魔法」或「防禦」或「ERROR」或「仲間」
「UNFINISH」＋任何一種屬性＋「魔法」或「防禦」或「ERROR」或「仲間」

BEHEMOTH DRAGON（ベヒモスドラゴン）

單組合法　「巨大」
兩種因子組合　「巨大」＋任何一種因子
註：不包括　「巨大」＋「？？？」或「UNFINISH」或「ERROR」或「仲間」
三種因子組合法　「巨大」＋任何兩種因子
註：不包括　「巨大」＋「UNFINISH」＋「ERROR」或「？？？」或任何一種因子或「仲間」
「巨大」＋「？？？」＋「UNFINISH」或「ERROR」或任何一種因子或「仲間」

WARRIOR（ウォリア）

單組合法　「攻擊」
兩種因子組合　「攻擊」＋任何一種因子
註：不包括　「攻擊」＋「覺醒」或「ERROR」或「UNFINISH」或「仲間」
三種因子組合法　「攻擊」＋任何兩種因子
註：不包括　「攻擊」＋任何一種因子＋「ERROR」或「UNFINISH」或「仲間」
「攻擊」＋「覺醒」＋「ERROR」或「UNFINISH」或「仲間」

莉娜龍

單組合法　「仲間」
兩種因子組合　「仲間」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「UNFINISH」
三種因子組合法　「仲間」＋任何兩種因子
註：不包括　「仲間」＋任何一種因子＋「UNFINISH」

比哥洛斯龍

單組合法「仲間」
兩種因子組合　「仲間」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「UNFINISH」
三種因子組合法　「仲間」＋任何兩種因子
註：不包括　「仲間」＋任何一種因子＋「UNFINISH」

雷龍

單組合法「仲間」
兩種因子組合　「仲間」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「UNFINISH」
三種因子組合法　「仲間」＋任何兩種因子
註：不包括　「仲間」＋任何一種因子＋「UNFINISH」

毛毛龍

單組合法「仲間」
兩種因子組合　「仲間」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「UNFINISH」
三種因子組合法　「仲間」＋任何兩種因子
註：不包括　「仲間」＋任何一種因子＋「UNFINISH」

特別組合

DRAGON HENNA（ドラゴンヘンナー）

單組合法　無
兩種因子組合　「變異」＋「？？？」
三種因子組合法　「變異」＋「？？？」＋任何一種因子
註：不包括　「變異」＋「？？？」＋「ERROR」或「仲間」或「UNFINISH」

暗黑龍（ティアマット）

單組合法　無
兩種因子組合　「闇」＋「覺醒」
三種因子組合法　「闇」＋「覺醒」＋任何一種因子
註：不包括　「闇」＋「覺醒」＋「UNFINISH」
或　「ERROR」或「仲間」

真莉娜龍

單組合法　無
兩種因子組合　「仲間」＋「魔法」
三種因子組合法　「仲間」＋「魔法」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「魔法」＋「UNFINISH」



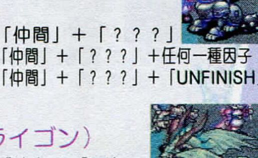
真比哥洛斯龍

單組合法　無
兩種因子組合　「仲間」＋「闇」
三種因子組合法　「仲間」＋「闇」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「闇」＋「UNFINISH」



真雷龍

單組合法　無
兩種因子組合　「仲間」＋「攻擊」
三種因子組合法　「仲間」＋「攻擊」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「攻擊」＋「UNFINISH」

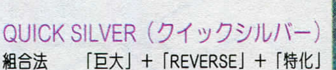


真毛毛龍：

單組合法無
兩種因子組合　「仲間」＋「？？？」
三種因子組合法　「仲間」＋「？？？」＋任何一種因子
註：不包括　「仲間」＋「？？？」＋「UNFINISH」

TRIGON（トライゴン）

組合法　「炎」＋「冰」＋「雷」



QUICK SILVER（クイックシルバー）

組合法　「巨大」＋「REVERSE」＋「特化」





WARRIOR SECOND（ウォリアセカンド）

單組合法　無
兩種因子組合　「攻擊」＋「覺醒」
三種因子組合法　「攻擊」＋「覺醒」＋任何一種因子
註：不包括　「攻擊」＋「覺醒」＋「UNFINISH」或「ERROR」



DRAGON PUNK（ドラゴンパンク）

單組合法　無
兩種因子組合　「巨大」＋「？？？」
三種因子組合法　「巨大」＋「？？？」＋任何一種因子
註：不包括　「巨大」＋「？？？」＋「仲間」或「ERROR」或「UNFINISH」





偽帝皇龍（にせカイザードラゴン）

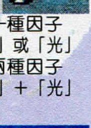
單組合法　無
兩種因子組合　「UNFINISH」＋「ERROR」
三種因子組合法　「UNFINISH」＋「ERROR」＋任何一種因子
註：不包括　「UNFINISH」＋「ERROR」＋「覺醒」或「光」





暴走帝皇龍（暴走カイザードラゴン）

單組合法　無
兩種因子組合　「UNFINISH」＋任何一種因子
註：不包括　「UNFINISH」＋「覺醒」或「光」
三種因子組合法　「UNFINISH」＋任何兩種因子
註：不包括　「UNFINISH」＋「覺醒」＋「光」



帝皇龍（カイザードラゴン）

組合法：「？」＋「？」＋「？」



隱藏寶物一覽

在《BREATH OF FIRE III》的世界裏，隱藏了不少寶物，大多是用角色的特殊行動來取得，這些寶物對遊戲的進行來說都扮演重要的角色。

1）隱藏之家

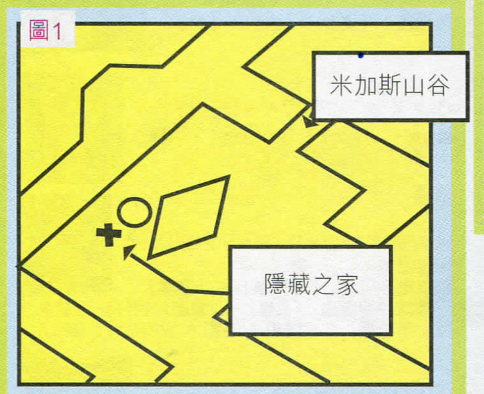
在全體地圖的「胡迪亞中部」中，在米加斯山谷附近的小山裏，可找到一間隱藏小屋。





（圖1的×處）

進入這間小屋裏，在帳幕旁邊的樹，利用比哥洛斯的特殊行動撞向那顆樹，就可取得「FLOWER JEWEL」（フラワージュエル）。將這個寶物交給妖精師匠，就可以成為她的弟子。



2）天使之塔

進入天使之塔後，在第一條樓梯旁可找到一道有裂痕的牆，利用毛毛的大砲破壞牆壁，就可進入隱藏房間取得月之滴（つきのしずく）和鑽石腕輪（ダイヤのうでわ）。

3）達胡娜礦山

在達胡娜礦山中的2F（龍與加蘭特決戰後），乘電梯到B2向前行的第一個轉彎口，向東行直到一間小房間內，在這裏可找到一度有裂痕的牆，利用毛毛的大炮將牆炸毀，就可取得商人通行証（マーチャントパス）。

4）達胡娜地方的關所

在達胡娜礦山西面的關所，在那裏的小屋有度上鎖的門，可利用雷的特殊行動打開此門，從而取得高級魚竿（さおデラックス）。



5）機械墓場

在機械墓場裏，埋藏了一架飛機的殘骸，當來到機頭部份時，利用毛毛的大砲將破門破壞，在中央的控制座位，可以取得木工魚竿（たくみのさお）。

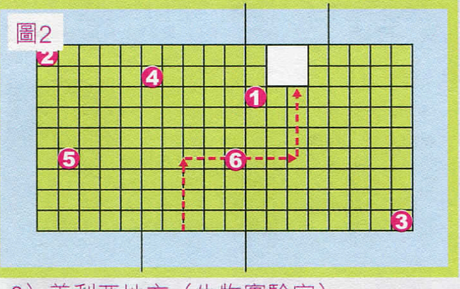
6）工場

在龍族之村北方的工場裏，可找到一度有裂痕的牆，利用毛毛的大砲將牆破壞，進入後可取得沙門天王之矛（びしゃもんのやり）。



7）死之沙漠

在死之沙漠裏隱藏了不少寶物（如圖2），其寶物如下：1）月之滴、2）最後護手（ファイナルブロー）、3）韋陀天之鞋（いたてんのたび）、4）黃帝之劍（こうてんの剣）、5）生命之鎧（命のよろい）、6）月之滴



8）美利亞地方（生物實驗室）

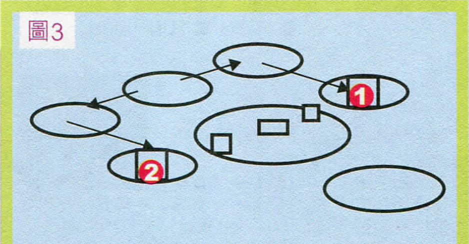
將生物實驗室的怪物（ヘテロキメラ）打倒後，在研究室裏有度電子門是上了鎖，利用雷的開門能力將門開啟，進入後就可取得「龍之盾」（ドラゴンシールド）、「龍之盔」（ドラゴンヘルム）和「巨人之盾」（きょじんの盾）。



9）龍的內心世界

調查龍石像的旁邊兩個石碑，就會出現兩個寶箱，當龍石像後方出現通道時，向東或西走，分別可取得1）寶石、2）時之砂（如圖3）。

在剛才的龍石像處，調查兩旁邊的石碑會出現通道，向左方的寶箱行去跌落下層後，回答是（選：はい）就可取得魔法使指輪（シャーマンリング）。



10）毛毛之塔

在進入塔內後（見圖5），在A點可利用莉娜的特殊行動將魔法輸入水晶內，然後在三十秒內，由上層來到二樓庭園，再利用莉娜的魔法輸入四顆小水晶內，這樣就可將水池的水放去，可是用不同時間完成會對取得的寶物有影響，其寶物的變化如下：



時間	寶物
0.00 < 完成時間 < 5.00	純元氣珠
5.00 ≦ 完成時間 < 6.00	知力之實
6.00 ≦ 完成時間	冰河指輪

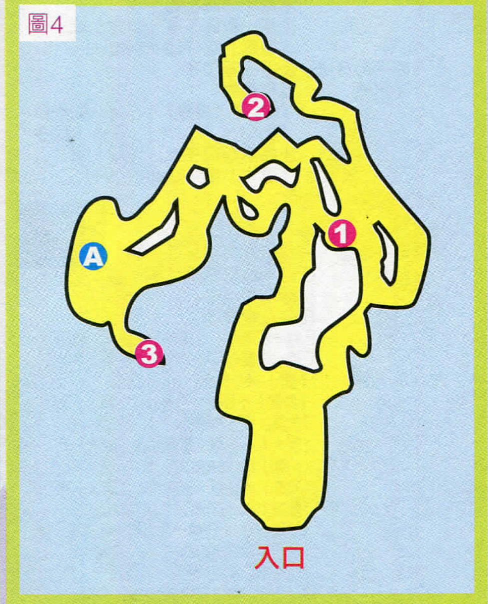
11）取拍捷的村長的歡心

記得在遊戲故事一幕中，要料理刺身給拍捷的村長食，使他喜歡食魚。而當玩者料理成功後，不單可知道「傳說之船夫」的所在，還可取得寶物，而其中更可取得魔法使指輪（シャーマンリング），但是要使他感到玩者料理的壽司非常好食才行。要取得這寶物並不容易，所需要的材料份量亦有不同。其材料如下：

一）「捷奧達魚」的身長達68CM以上
二）「壽之水」×5
三）「沙比草」×8
四）「沙蓮之果」×15
註：必須混合兩次

12）拍捷之東

在找「傳說之船夫」時所進入的海域中，隱藏了不少寶物，但是必須在限定時間內取得（如圖4），其寶物如下：1）NORTHERN DAGGER（ノーザンダガー）、2）BLIZZARD MAIL（ブリザードメイル）、3）冰河之盾（ひょうがの盾）



師匠程度

以上兩期都說過在遊戲裏有很多師匠，龍一行人可以成為他（她）們的學徒，從而學得不同的特殊技能。在成為他倒的學徒後，在戰鬥時LV UP時找他們就可取得他們的技能，可是要成為他們的學徒都有其不同的必要條件。
滅

師匠：巴巴迪魯（ババテル）

找到他的地點：捷達森林
成為學徒的條件：與雷和迪普失散後
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
オーガーきり	0	無	單體	一擊必殺
気合ため	0	無	本人	攻擊力UP（最多連續用兩次）
スーパーコンボ	12	無	單體	依照畫面上的COMMAND按掣來使出攻擊
滅殺	0	無	單體	使對手的HP餘1

備註：LV UP時HP、攻擊力、防禦力的上升值會較多，而AP、聰明度就會較少。

師匠：米加斯（メイガス）

找到他的地點：瑪古連魯村的西之樹林
成為學徒的條件：現在擁有的金錢全部給他
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
レイガ	2	冰	單體	以冰系魔法攻擊敵人
魔法ため	0	無	本人	聽明度UP（最多連續用兩次）
マジックボール	2	無	單體	傷朗約60值
シェザーガ	7	風	全體	以風系魔法攻擊全體敵人

師匠：賢樹

找到他的地點：在實驗工場附近
成為學徒的條件：將知力之實送給它和以比哥洛斯領隊
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
けっかい	5	無	全體	敵方和己方的輔助魔法無效
思い出す	2	無	單體	胡亂使用魔法
ミカテクト	4	無	全體	全體防禦力上升

備註：在LV UP時，聽明度會上升較多。

師匠：多洛佐（ドロンゾ）

找到他的地點：胡迪亞東部的茶屋
成為學徒的條件：持有15種不同的武器
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
そうどり	0	無	本人	經驗值一人取得
ガンとばし	0	無	單體	使敵人的行動取消
盜む	0	無	單體	偷取敵人的寶物

師匠：基杜（ギョド）

找到他的地點：
成為學徒的條件：釣魚的CLASS到達ROD MASTER
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
おくの手	0	無	單體	AP0時使用
バーサーク	2	無	本人	攻擊力上升3倍，但會混亂
サドンデス	1	死	單體	胡亂向其中一個角色使出即死魔法

備註：LV UP時HP和AP值會上升較多

師匠：韓達拿（ホンダラ）

找到他的地點：胡魯格・達巴村
成為學徒的條件：已學習「みねうち」
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
ヤクリ	4	無	單體	回復中毒狀態
キリエ	4	光	全體	對不死系的敵人傷朗特別大
ベネディクション	20	無	全體	全體使用（リバル）魔法

師匠：法路（ファール）

找到他的地點：鬥都
成為學徒的條件：不休息連續戰鬥達三十次，然後與他說話
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
とっしん	0	無	單體	相等於防禦力值的傷朗度
カウンター	0	無	單體	在1 TURN內100%反擊對方
大防御	2	無	本人	在1 TURN內敵人所有攻擊無效

師匠：都蘭達（デュランダール）

找到他的地點：胡迪亞城旁
成為學徒的條件：沒有
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
やる気なし	0	無	本人	沒有任何效果
すぶり	0	無	單體	向敵人揮劍，但完全沒有殺傷力
みねうち	0	無	單體	使對手的HP變1

師匠：美魯莉芙（メルリーブ）

找到他的地點：胡迪亞東部的森林
成為學徒的條件：將「FLOWER JEWEL」交給她
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
おまじない	0	無	單體	偷取敵人的寶物
シャドウウォーク	8	無	單體	100%使出必殺
バトルソング	6	無	全體	全體攻擊力1.5倍

備註：要利用比哥羅斯將石頭抛到水池的中心，就可召喚她出來。

師匠：艾美達（エミタイ）

找到他的地點：達胡娜礦山旁的小屋
成為學徒的條件：給10000 Z
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
バリア	2	無	單體	物理攻擊以外的傷朗減半
マインドソード	2	無	單體	相等於聽明度值的傷朗度
チャクラ	2	無	本人	在戰鬥中使聰明度上升1.5倍

師匠：哈奧士（ハオチー）

找到他的地點：胡迪亞城的廚房
成為學徒的條件：將「ほしにく」、「つばめのす」、「ランタンキャット」和「火星ダコ」送給他
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
せんきり	0	無	單體	完全無視對方的防禦力來攻擊
悪魔きり	1	無	單體	對惡魔系的敵人傷朗特別大

師匠：巴斯（バイス）

找到他的地點：胡迪亞城鎮
成為學徒的條件：在與小孩玩捉迷藏時，找齊四名小孩，在龍成長後再找他玩捉迷藏，但是以全世界作舞台，只要找齊四人就可。



可學得的陣形
チェーン・シフト

師匠：拉古（ラング）

找到他的地點：胡迪亞城鎮
成為學徒的條件：在與小孩玩捉迷藏時，找齊四名小孩，在龍成長後再找他玩捉迷藏，但是以全世界作舞台，只要找齊四人就可。



可取得的寶物
あいのうでわ

師匠：蓮（リー）

找到他的地點：胡迪亞城鎮
成為學徒的條件：在與小孩玩捉迷藏時，找齊四名小孩，在龍成長後再找他玩捉迷藏，但是以全世界作舞台，只要找齊四人就可。



可學得的陣形
ワイズ・シフト

師匠：胡（ウイン）

找到他的地點：胡迪亞城鎮
成為學徒的條件：在與小孩玩捉迷藏時，找齊四名小孩，在龍成長後再找他玩捉迷藏，但是以全世界作舞台，只要找齊四人就可。



可學得的陣形
エンハンス・シフト

師匠：迪斯（ディース）

找到她的地點：捷布洛火山的神殿內
成為學徒的條件：解放迪斯的封印後，與她說話時選「今の姿の方がいい」就可。
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
パドラーマ	10	炎	全體	以炎系魔法攻擊全體敵人
グレイゴル	10	冰	全體	以冰系魔法攻擊全體敵人
バルハラー	10	雷	單體	以雷系魔法攻擊敵人
ドメガ	12	炎+風	全體	以炎系和風系魔法攻擊全體敵人
セブンセンシス	0	無	本人	攻擊力、防禦力、速度和聰明度上升兩倍

師匠：龍之神

找到他的地點：龍族之村
成為學徒的條件：集齊全部龍的因子
可學得的技能

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果
しんがん	0	無	本人	命中率100%
神擊	2	光	單體	將武器的屬性轉為光，然後攻擊
オーラバリア	5	無	單體	防禦力與反擊率上升
オーラスマッシュ	20	光	單體	將武器的屬性轉為光

從怪物身上學回來的技能

除了可找師匠拜師學藝外，還可由敵方身上取得其技能（不論是怪物或是人），在戰鬥中使用「見切」這指令，在此時只要對方使用其特殊技能，就有機會學得牠的技能，雖然有時候會失敗，但是多作嘗試的話，就可以成功，這些都是對將來的戰鬥很有幫助。

直接攻擊系

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
あいうち	0	無	單體	餘下的HP值相等於傷朗對手的HP，但使用後本身的HP變成1	グミダイン/ リーパー
あばれる	0	無	敵全	攻擊全體敵人，但本身的HP減半	キノコルゲ/ ハイパーポチ/ きょうかオーク
オーガーぎり	0	無	單體	以25%的命中率來使出必殺	ガイスト/ ナイトメア
くうきうち	0	無	單體	完全無視對方的防禦力來攻擊	マッスルゴーレム/ ホプゴブリン
黒の炎	5	無	單體	大約傷朗50值	ヌイグルミ
3連擊	5	無	單體	三回攻擊	ドラゴンロード/ エリミネーター/ ナイトロード
ジャンプ	0	無	單體	攻擊力會變得不隱	ヒヨちゃん/ ゴキ/ ゴキゴッキ
せんぎり	0	無	單體	完全無視對方的防禦力來攻擊	ドラゴンニュート
ダブルヒット	2	無	單體	二回攻擊	クロー/ エルダードラゴン/ サンプル4/ ナッツファイター/ リザードマン/ しおまねき/ エッグカンパニー/ すなさそり
とっしん	0	無	單體	相等於防禦力值的傷害度	サンダークライ/ アーマーポチ/ グミオウ/ ヒューリー
とびげり	0	無	單體	相等於速度值的傷害度	トリックマスター/ ハッスルじじん/ イワオカイン
ねらいうち	0	無	單體	攻擊力減半，命中率100%	トリックスター/ アサシン
みだれうち	0	無	單體	攻擊力減半，有1-3回攻擊	ミクバ/ アンモナイカ/ ペネトレイター/ ドゥエルガル
滅殺	0	無	單體	使對手的HP餘1	アサシン

魔法系

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
火炎擊	1	炎	單體	將武器的屬性轉為炎，然後攻擊	インセクター/ クローンパピー
タクレマ	10	無	單體	減對方的AP約10值	リカバータンク
パム	1	炎	單體	以炎系魔法攻擊敵人	メイジグミ/ グミダイン/ グミオウ
ベネディクション	20	無	全體	全體使用（リバル）魔法	マジックマスター
マインドソード	2	無	單體	相等於聽明度值的傷朗度	マジックマスター
マジックボール	2	無	單體	傷朗約60值	エッグカンパニー/ ナイトメア

屬性攻擊系

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
あぶら	1	異常	單體	將敵人的炎之屬性變成0	ゴキゴッキ
イーブルアイ	7	異常	單體	使敵人麻痺	サンプル4/ ミリア/ ナイトロード
エアレイド	3	異常	單體	使敵人的行動取消	フライングボム/ イワオカイン/ ホッパ
かみつき	0	無	單體	使敵人的攻擊力與防禦力下降	ポイチ/ ワータイガー/ サンプル4/ ドラゴンフライ/ プラント42
ガンとばし	0	無	單體	使敵人的行動取消	かんさいイルカ/ ホブゴブリン
自爆	1	異常	全體	將敵人的HP變成1	ボムシード/ リカバータンク/ ボイルドエッグ
邪気	1	異常	單體	將敵人的光之屬性變成0	ぐんたいコウモリ/ ナイトバット
だいふんか	7	炎	全體	以炎系魔法攻擊全體敵人	カザンガン/ イワオカイン
たつまき	4	異常	全體	胡亂使角色餘下1 HP	ブビビンマン/ すなさそり/ グミオウ
つなみ	8	異常	全體	使敵人的HP減一半	かんさいイルカ/ アンモナイカ
のうけずり	0	無	單體	攻擊力和聰明度減半	ずつつき
ボーンダート	3	異常	單體	攻擊力減半，有可能混亂	アングラ/ ボーンデッド/ ゾンビクター
炎のかべ	4	炎	單體	以炎系魔法攻擊敵人	アービィー/ ルーファス/ リフレクター
夢氷擊	4	冰	單體	以冰系攻擊敵人，追加使敵人睡眠	パトリオ/ ボルトファイター/ ナイトメア
目つぶし	0	無	單體	攻擊力減半，追加使敵人失明	クロー/ めつつき/ クローンパピー/ ニードリザード/ トリックスター/ ボルトアーチャー
雷擊	4	雷	單體	以雷系魔法攻擊敵人	アングラ/ リフレクター
雷鳴擊	4	雷	單體	以雷系魔法攻擊敵人，追加使敵人睡眠	ミストアーマー
れいき	7	冰	全體	速度下降25%	ヘルライダー/ ドゥエルガル
烈風擊	1	風	單體	以風系魔法攻擊敵人	リザードマン

攻擊輔助系

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
気合ため	0	無	本人	攻擊力UP（最多連續用兩次）	ワータイガー/ マンモ/ ペネトレイター
けっかい	5	無	全體	敵方和己方的輔助魔法無效	カイスト/ ミリア
バーサーク	2	無	本人	攻擊力上升3倍，但會混亂	バーサーカー
はいすいのじん	0	無	本人	防禦力變0，攻擊力上升	やけっぱちオーク
魔法ため	0	無	本人	聽明度UP（最多連續用兩次）	アデプト
めいれい	0	無	單體	引誘敵人	ゴブリンエリート/ ケロロロロ

回復系

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
大防御	2	無	本人	在1 TURN內敵人所有攻擊無效	スタリオン/ ミクバ/ きんのたまご
ねる	0	無	本人	回復20 HP和4 AP	めだまグミ/ ウッパ
やすむ	0	無	本人	回復HP 5和AP 1	めだまバルブ
ヤプリフ	0	光	單體	除戰鬥不能外，完全治療異常和HP回復	ドレイクナイト

其他

名稱	所需的AP	屬性	對象	效果	怪物
こしがいたい	0	無	本人	無任何效果	エルダードラゴン/ ハッスルじじい
すぶり	0	無	單體	向敵人揮劍，但完全沒有殺傷力	マンモ
やる気なし	0	無	本人	沒有任何效果	ドレイクンナイト

釣魚

在《BREATH OF FIRE III》之中，最令人矜目的小型遊戲，相信是釣魚了。而在遊戲的世界之中，有不少釣魚場，可供玩者釣魚，不要以為釣魚是毫無用處，那些釣回來的魚可作其他用途的。

釣魚等級

不要以為這是個普通的釣魚遊戲，當玩者每次釣魚時，不單會有技術之分，還有CLASS之分。技術是玩者在每次釣魚時的表現，隨着玩者的表現來取得分數，而所釣出來的魚亦會計算在內，當分數到達一定程度就會升CLASS。

CLASS	分數
NOVICE	0
NOVICE +	100
NOVICE ++	300
RODMAN	500
RODMAN +	1000
RODMAN ++	1500
RODMASTER	2000
RODMASTER +	3000
ROD MASTER ++	4000
MASTER OF ANGLING	5000
MASTER OF ANGLING +	7000
MASTER OF ANGLING ++	9000
THE FISH	9500

魚竿一覽

魚竿名稱	投出最遠的距離	POWER
木之魚竿（木のさお）	30M	0
竹之魚竿（たけざお）	40M	0
高級魚竿（さおデラックス）	40M	1
飛丸魚竿（とびまるのさお）	50M	1
精巧魚竿（たくみのさお）	40M	2
極限魚竿（きわめのさお）	50M	2

釣魚場的所在地

在遊戲中戰共有十七個釣魚場，而每個釣魚場均有不同類形的魚，玩者可因認自己的需要到那個釣魚場釣魚，而其中有些釣魚場是可釣到魚人（マニーロ），若是釣到牠就能在牠的商店內換取寶物。為免使玩者分辨錯誤，筆者將所有釣魚場加上編號，令其容易辨認。

釣魚場1

地點：瑪古連魯村

在這裏生活的魚：グミフィッシュ×10/ ピラニー×6/ レインボー×4

釣魚場2



地點：在瑪古連魯豪宅前的牧場旁

在這裏生活的魚：ピラニー×8/ ペスラ×8/ ブラウン×4/ 魚人1

釣魚場3



地點：奧胡格街和利雲特山之間

在這裏生活的魚：ペスラ×4/ ブラウン×8/ ヒュージマウス×6

釣魚場4



地點：在莫利捷山旁

在這裏生活的魚：グミフィッシュ×10/ ヒュージマウス×6/ 火星ダコ×4

釣魚場5



地點：米加斯峽谷的下流，門都之西

在這裏生活的魚：ペスラ×6/ レインボー×8/ ビッグマウス×6

釣魚場6



地點：米加斯峽谷的橋下

在這裏生活的魚：ペスラ×6/ 火星ダコ×2/ シオタ×12

釣魚場7



地點：胡迪亞中部與東部之間的橋

在這裏生活的魚：ピラニー×8/ ブラウン×4/ レインボー×4/ ビッグマウス×4/ ヒュージマウス×2

釣魚場8



地點：毛毛之塔南側

在這裏生活的魚：トベータ×12/ イシムペスラ×4/ チヌーク×3/ タコ×4/ 魚人2

釣魚場9



地點：立巴拉之西的沙灘

在這裏生活的魚：グミフィッシュ×4/ シーマウス×10/ タコ×4

釣魚場10



地點：由胡迪亞過橋到立巴拉的北方

在這裏生活的魚：グミフロート×10/ トベータ×8/ タイタン×4

釣魚場11



地點：在貧民區附近

在這裏生活的魚：タコ×12/ ランタンキャト×4/ ボルデビ×4/ 魚人3

釣魚場12



地點：在胡魯格・達巴村的西南

在這裏生活的魚：タイタン×12/ チヌーク×6/ ランタンキャト×2/ 魚人4

釣魚場13



地點：在機械海濱之西

在這裏生活的魚：シーマウス×12/ ボルデビ×4/ ホーントマリーナ×2

釣魚場14



地點：在機械海濱之西的盡頭

在這裏生活的魚：グミフロート×3/ トベータ×3/ イシムペスラ×3/ タイタン×3/ シーマウス×3/ チヌーク×2/ タコ×2/ ランタンキャト×2/ ボルデビ×2/ ホーントマリーナ×1/ 魚人5

釣魚場15



地點：在達胡娜礦山南方的橋附近

在這裏生活的魚：レッドキャット×3/ ビッグマウス×10/ 火星ダコ×4

釣魚場16

地點：在達胡娜礦山西面的關所附近

在這裏生活的魚：ピラニー×8/ ブラウン×6/ レインボー×6/ バラムンディ×3/ 魚人6

釣魚場17

地點：聯合工場之東

在這裏生活的魚：グミフロート×8/ トベータ×4/ ホーントマリーナ×2/ 勇魚×2/ 魚人7

釣回來的魚都有用呀

當玩者在釣回來的魚都很有用的，其中包括在戰鬥中使用，還有當玩者到特定的釣魚場釣到魚人時，可利用釣回來的魚與牠交換寶物，當然在不同地方釣到牠，都會換不同的寶物，那些寶物並不是容易得到的，玩者要好好利用這方法來取寶物啊！

魚名稱	作寶物使用時的效果
イシムペスラ	解毒
火星ダコ	戰鬥
グミフロート	回復小量 HP
シーマウス	回復 HP
シオタ	故鄉的風味
タイタン	回復 AP
タコ	戰鬥
チヌーク	回復 AP
トベータ	回復 HP
バラムンディ	回復大量 HP
ビッグマウス	回復 HP
ヒュージマウス	回復 HP
ブラウン	回復 HP
ペスラ	戰鬥
ホーンドマリナ	/
ボルテビ	戰鬥
勇魚	回復全部HP
ランタンキャット	戰鬥
レインボー	回復 AP
レッドキャット	/

魚人屋1

可交換的寶物	必須品
銀刀（ぎんのナイフ）	レインボー×2、ブラウン×2
IRON HELMET（アイアンヘルム）	ブラウン×1、ピラニー×2
皮之裙（皮のこしまき）	ブラウン×1、ペスラ×1
SPLIT（スプリット）	ピラニー×3
青蛙君（かえるくん）	ピラニー×3
HOPPER（ポッパー）	ペスラ×2
FLOAT（フロート）	ペスラ×2
SKILL INK（スキルインク）	レインボー×1、ブラウン×1
鈴之頸圈（すずのくびわ）	ランタンキャット×3、火星ダコ×3、タイタン×5
聖之領帶（聖なるスカーフ）	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×9、シーマウス×9

魚人屋2

可交換的寶物	必須品
鎖子甲（くさりかたびら）	ビッグマウス×1、イシムペスラ×3
黑斗蓬（クレイプケープ）	チヌーク×1、トベータ×4
SPLIT	イシムペスラ×3
青蛙君	イシムペスラ×3
HOPPER	トベータ×2
FLOAT	トベータ×2
SKILL INK	タコ×2

魚人屋3

可交換的寶物	必須品
智慧之環（ちえのわ）	ランタンキャット×1、チヌーク×2、タイタン×2
精神皮帶（ガッツベルト）	火星ダコ×2、ビッグマス×2、シーマウス×4
德行藥（とっこう薬）	火星ダコ×1、タコ×2、シーマウス×3
CALLOW（キャロ）	タイタン×3
青蛙先生（かえるさま）	タイタン×3
TOP（トップ）	タコ×2
SUSPEND（サスペンド）	タコ×2
SKILL INK	チヌーク×1、ランタンキャット×1

魚人屋4

可交換的寶物	必須品
智慧之環	ヒュージマウス×1、レインボー×5、ブラウン×5
精神皮帶	ランタンキャット×1、レインボー×9、
	ブラウン×9
德行藥	ビッグマウス×2、レインボー×5、ブラウン×5
CALLOW	レインボー×2、ブラウン×3
青蛙先生	レインボー×2、ブラウン×3
TOP	レインボー×2、ブラウン×3
SUSPEND	レインボー×2、ブラウン×3
SKILL INK	火星ダコ×2、レインボー×1、ブラウン×1
氣力船歌（ガッツドルゲル）	バラムンディ×1、ヒュージマウス×2、レッドキャット×1
四葉草之冠（よつばのかんむり）	バラムンディ×1、ヒュージマウス×2、ビッグマウス×1

魚人屋5

可交換的寶物	必須品
HAWK RING（ホークリング）	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×5
次元帽（ジゲンハット）ンキャット	ヒュージマウス×2、ランタ×2、タイタン×5
韋陀天之鞋マウス×	バラムンディ×1、ヒュージ1、ボルデビ×2
精靈石（せいれい石）	バラムンディ×1、シーマウス×2
鈴之頸圈	ボルデビ×2、ランタンキャット×3、タイタン×9
聖之領帶	ヒュージマウス×3、ビッグマウス×9、シーマウス×9
SKILL INK	タコ×2、ボルデビ×1

魚人屋6

可交換的寶物	必須品
DEMON KILLER（デモンキラー）	ホーンドマリーナ×1、ヒュージマウス×2
沙門天王之矛	ホーンドマリーナ×1、シーマウス×9、タイタン×9
蛇CALLOW（ヘビーキャロ）	ボルデビ×1、火星ダコ×2、タコ×2
青蛙樣（かえるさま）	ボルデビ×1、火星ダコ×2、タコ×2
DOG WALKER（ドッグウォーカー）	ボルデビ×1、火星ダコ×2、タコ×2
DEEP DIVE（ディープダイブ）	ボルデビ×1、火星ダコ×2、タコ×2
SKILL INK	タコ×2、ボルデビ×1

魚人屋7

可交換的寶物	必須品
黃帝之劍	勇魚×1、ホーンドマリーナ×3、バラムンディ×1
生命之鎧	勇魚×1、ホーンドマリーナ×1、バラムンディ×3
愛之腕輪（あいのうでわ）	勇魚×1、バラムンディ×2、レッドキャット×5
魔法使腕輪	勇魚×1、ホーンドマリーナ×3、レッドキャット×5
LICH MAD	ホーンドマリーナ×1、レッドキャット×1、シオタメ×3
SKILL INK	ホーンドマリーナ×1、ボルデビ×1

共同體 --「妖精之村」的秘密



還記得在燈塔頂上妖精後，就可利用其給的妖精之淚來進入「妖精之村」的，在龍少年時期時進入，除了特定的事件外就沒有甚麼事發生，但是在龍的青年期時進入的話，就可以協助妖精們製作村莊，亦即稱為「共同體」。這可說是一個小型遊戲，玩者只需指示妖精們的行動，然後等待妖精們發展村莊，不久就可成一條甚麼都有的村莊了，當然必須正確指示妖精啦！

製作村莊的入門

在製作開始時，先看現在整條村莊的妖精人數，然後分辨清楚每位妖精的能力，例如有些是精於狩獵，有些是精於開拓等等。而在製作村莊的初期，當然要先解決食糧，因為妖精都是需要食物來生存的，若是食物不足，妖精們會相繼死去，所以先派一至二人去狩獵，其餘的狩獵能力不高者，就應等待時機，不要立即分配工作給她們。接着當玩者出外戰鬥到一定時間時再回來（大約十回至二十回的連續戰鬥），就會看見村莊的變化，這時人口增加後就可以分派其他妖精開拓土地和建造家園。





各妖精的能力表

妖精名	狩獵	開拓/建築	商人	學者
亞拉（アウラ）	C	D	D	C
橋美（ギュメイ）	F	E	D	A
華柏（ワパウ）	B	B	E	E
捷露（ジル）	D	D	A	F
莉莉（リィリ）	B	D	E	C
塔塔（ダダ）	A	B	F	F
查露（ジャルク）	D	C	B	C
多莉亞（ドリア）	E	F	C	F
雲露露（ヴェルヌ）	D	D	D	D
拉古迪亞（ラクデア）	F	A	D	B
胡爾（クゥイン）	B	A	B	A
沙比莉（シャペリン）	C	C	B	C
巴拉達（パランダ）	C	D	F	F
亞查（アーチャ）	E	F	E	E
達萊露（ダリューヌ）	D	A	D	D
莫比加（モヘンガ）	D	D	B	B
比莉（ヒューリー）	B	A	B	F
艾莉奧（エリオク）	A	E	A	E
姬姬（ギギ）	F	D	F	B
迪露（テュール）	C	E	C	B
迪露莉（デルニエ）	D	B	F	F
古莉亞（クリアナ）	C	C	C	C
比莉達（ペリーダ）	E	F	F	A
拉夫莉亞（ラフレシア）	A	E	D	D
花比（ファビ）	D	C	B	D

妖精名	狩獵	開拓/建築	商人	學者
漢迪保（ホテップ）	F	B	F	F
加芙拉（カフラー）	C	C	D	D
多（ド）	A	C	A	A
格露莉亞（ゲルニア）	D	B	D	D
巴古拿巴（バグナバ）	A	A	F	F
達亞（ダイア）	D	B	A	F
花花（ファーファ）	E	C	F	B
基莉（キリィ）	A	B	F	B
柏古（パック）	C	E	C	D
迪達（ティータ）	F	F	A	C
索莉（ソレネ）	A	D	C	C
亞達巴（アタウパ）	D	A	E	E
基多莉（キドニー）	E	D	B	D
雲露琪（ヴォルケ）	A	F	F	D
謝露娜娜（ゼルナナ）	C	C	C	C
拉古（ラグ）	E	F	B	A
姆基（ムギー）	D	C	B	A
達露芙（ダルフ）	A	B	C	D
艾芙達（エフタ）	C	F	C	F
佐姆（ンジョモ）	E	E	D	D
捷莉露（ツォレルン）	C	D	B	D
艾莉絲（アエネウス）	F	F	C	F
娜達（ナディ）	D	A	A	E
保格（ボンカン）	C	E	D	B
娜古（ナグ）	D	C	D	F
捷比奧（シビウ）	B	D	F	C
渣莉奧（チャリオ）	A	D	D	A
露亞莎（ヌゥアザ）	D	D	C	D
艾哥（エーコ）	A	C	A	A
亞亞（アーア）	E	F	F	D
洛洛亞（ロロナ）	A	C	E	B
莉（リン）	D	B	D	B
基莎爾（ギザイ）	F	A	F	A
約比（ヨッヘン）	C	C	F	A
謝多比（セントピー）	D	B	A	F

有甚麼職業可做？

職業可謂是村莊成長的動力，當妖精的人數有相當的數量時，就應以她的能力來決定其職業，在初期時，可供妖精做的職業只限於四種職業，分別是狩獵者、開拓者、建造者和學者，隨着玩者的分配和村莊的變化，其文化值便會上升，當文化值上升到一定程度就會有新的職業出現供給妖精，當然是很需要時間。

職業	需要文化值
狩獵者	0
開拓者	0
建造者	0
學者	0
商人	0
宿屋	0
GIFT（ギフト）	1
予言屋	2
探險家	3
古品屋	4
音樂家	5
遊玩屋（遊び屋）	6
複製師（コピー）	7

各職業的解說

狩獵者——控制人口的加減

狩獵者亦是食糧的提供者，可是若太少人從事這職業，就有很大的可能使到人口不斷減少，相反越多人從事這職業，人口就有可能增加，這樣村莊才能成長，是一個非敘重要的職業，絕不能忽視。

開拓者——建立家園必要做的事

為了建立家園，就必須開拓土地，而開拓土地可以分為三個階段的閑度，這亦是在初期時最先要做的工作。

建造者——為了職業

當土地開拓後，就可以建立其家園，沒有家的話就不能設定妖精做學者或商人等職業。最多可建立八個家，而一個家裏最多居住三位妖精，玩者要有意這點，然後好好分配她們的職業吧！

學者——發展文化



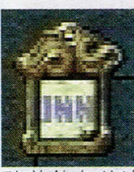
在一條村莊裏，人人都想提高生活水平，「文化」就是可使餘下的九種不同職業出現，從而供給妖精工作。而做學者是分為兩類，一是文化，另一是仕事，仕事是用來找尋餘下的職業，文化就是提高村的文化值，記着文化值越高，可找尋的職業就越多。

商人——特別寶物樣樣有



是一個專開發寶物的職業，其開發的種類分為三種，一是武器，二是道具，三是雜貨，而在這三者裏亦分為重視速度的商店和重視性能的的商店，兩者都分別有不同。

宿屋——可休息，又可取獎金



與其他城鎮的宿屋相同，但是當有二人或以上來管理宿屋的時候，就與其他城鎮的宿屋很有分別，因為會隨着玩者所玩的時間、戰鬥次數而取得獎金，甚至會隨着釣魚的次數來得到獎勵的。

GIFT——大贈送



這是一個完全沒有條件的限制之下取得禮物的職業，只要玩者的戰鬥次數越多，就可取得更厲害的寶物，是一個非常好的職業。

予言屋——為你占卜未來



很奇怪的一個職業，既然是予言屋，即是為你占卜啦！可是她所說的事情，都是事實，信不信就由你了。

探險家——珍貴寶物一一為你找



是一個為你找珍貴寶物的職業，她們找回來的寶物全部都會送給龍，可是這事業太過危險，死者多在這裏出現。而出外找尋寶物分為LIST A、LIST B和LIST C，分別可找不同的寶物的。

古品屋——以高價收購你的寶物



是專門買入玩者的寶物，普通的寶物可不用說，若是一些特別的寶物還會比一般的商店以更高價收購，是一個非常好的收購店。

音樂家——齊齊聽BGM



這完全是聽BGM的一個遊戲，當有兩人或以上來擔當做音樂家，就可選擇更多BGM聽，是個比較優閑的職業。

遊玩屋——在緊張的戰鬥中遊樂下都無彷



有時在緊張的戰鬥中，娛樂一下自己都是一件好事，而這裏的遊玩屋就可滿足大家，這間遊玩屋可謂是一個賭場，與妖精賭博一番，當取勝時是可取得應有的寶物，玩者不彷一試。

複製師——複製寶物我是一手



是一個將寶物完全複製的職業，雖然失敗多於成功的，但若成功複製一件有用的寶物，倒可以一試。可是要留意一件事，就是當複製失敗時，其寶物都會破壞。



妖精成為商人後可買或取得的寶物







武器屋/ 道具屋/ 雜貨屋

武器

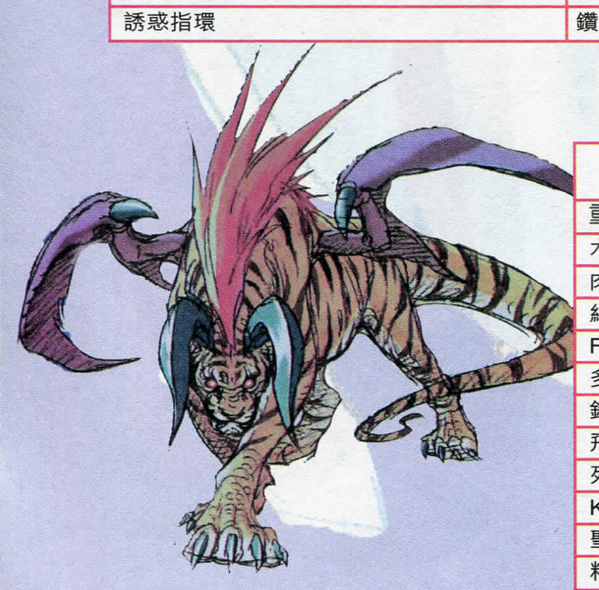
重視速度	重視性能
溶化樹枝（とがったえだ）	溶化樹枝
皮裙（皮のこしまき）	皮裙
青銅劍（せいどうの剣）	青銅劍
BUCKLER（バックラー）	CREPE CAPE（クレイプケープ）
QUARTER STUFF（クオータスタッフ）	炎之拳（バーンナックル）
CREPE CAPE	琥珀胸甲（こはくのむねあて）
炎之拳	つらぬきまる
四葉草之冠（よつばのかんむり）	氣力船歌（ガッツバルゲル）
KING OF DAGGER（キングオブダガー）	防禦護手（まもりの小手）
刃之護手（やいばの小手）	TIGER CAP（タイガーキャップ）
ICE HALBERT（アイスハルバート）	OURABOROS（ウロボロス）

道具

重視速度	重視性能
青蘋果	青蘋果
元氣珠	元氣珠
萬能藥	萬能藥
純元氣玉	復活藥
復活藥	皮靴
護身符（おまもり）	精神皮帶
けんこうサンダル	多米加爆彈（ドメガ爆弾）
皮靴	夢之耳環（夢のイヤリング）
勇氣皮帶	誘惑指環（まどわずのゆびわ）
夢之耳環	護盾指環（バリアリング）
誘惑指環	鑽石護手

GIFT 屋

戰鬥次數	禮物
1	草藥（薬草）
2-3	解毒藥（毒けし）
4-6	元氣珠（げんきだま）
7	魚頭（魚のお頭）
8-10	元氣珠
11-15	萬能藥
16-20	純元氣珠（純げんきだま）
21-25	必殺之炎
26-30	冰河之碎片（ひょうがのかけら）
31-40	生命之碎片（命のかけら）
41-50	魔法之碎片（魔法のかけら）
51-60	POWER FOOD（パワーフード）
61-70	PROTEIN（プロテイン）
71-76	燕之巢（つばめのす）
77	MERCHANT PASS（マーチャントパス）
78-80	燕之巢
81-90	魚頭
91-200	知力之果
201-500	魔法使腕輪（シャーマンリング）
500 以上	SPIRITS RING（スピリットリング）



雜貨

重視速度	重視性能
木之果（木の実）	木之果
肉（ほしにく）	肉
綿服（もめんのふく）	THUNDER CRACKER（サンダークラッカ）
FIRE GHOST（ファイアゴースト）	蟬鳴（バグナグ）
多米加爆彈	飛丸魚竿（とびまるのさお）
鈴之圈（すずのくびわ）	精神皮帶
飛丸魚竿	鈴之圈
死之粥（デスおじや）	精靈石
KING OF DAGGER	聖領帶
聖領帶	火藥彈（火薬だま）
精靈石	訓練 DOS

探險家

LIST A	LIST B	LIST C
土器	骯髒的碎布（きたないぬのきれ）	古布（古ぼけたえ）
土器	茶壺（かけたちゃわん）	女神之像（女神のぞう）
蜻蜓丸（トンボだま）	月牙玉（まかたま）	龍神之像（竜神のぞう）
蜻蜓丸	古書	古石版（古のせきばん）
舊壺（かびくさいつぼ）	古布	龍之涙（竜のなみだ）
骯髒的碎布	女神之像	月之滴
茶壺	龍神之像	生命之腕輪
月牙玉	POWER FOOD	SPIRITS RING
生命之碎片	PROTEIN	知力之果
魔法之碎片	燕之巣	FORCE ARMOR（フォースアーマー）
厲害水草（すごいもぐさ）	魚頭	漆黑之兜（しっこくのかぶと）
知力之種	混合彈（こんごう弾）	封魔之盾
FLAME SHIELD（フレイムシールド）	HAWK RING	DEMON KILLER
BREAST ARMOR（ブレストアーマー）	次元帽	GHOST BUSTER（ゴーストバスター）
米斯里魯頭盔（ミスリルヘルム）	岩漿之鎧（マグマのよろい）	月牙玉
訓練 DOS（しこみドス）	冰河之盾	古書

遊玩屋

答對的次數	可取得的禮物
1	SPIRITS RING／ 愛之腕輪／ 生命之腕輪
2	月之滴／ 知力之果／ 韋陀天之鞋
3	勇氣皮帶（勇気のベルト）／ 精神皮帶／ LICH MAD
4	知力之種／ 皮靴（かわのブーツ）／ 連元氣珠（連げんきだま）
5	多米加爆彈（ドメガ爆弾）／ 連元氣珠／ 純元氣珠
6	純元氣珠／ 萬能藥／ 復活藥（気つけ薬）
7	元氣珠／ 萬能藥／ 草藥
8	青蘋果（青りんご）／ 麵包（パン）／ 鍋巴（おこげ）



送給讀者一張地圖

◆還便是龍所居住的世界！



The End



THE KING OF FIGHTERS'97

FIG 2P MEM AD

製造商：SNK　容量：450M
發售日：NEO GEO版發售中(9月25日)／ NEO GEO CD版10月30日
價格：NEO GEO版32000日圓／ NEO GEO CD版6800日圓

BY：KOTARO
協力：魔城城主天草四郎時貞、ZAC

特殊技理論

通常技 CANCEL

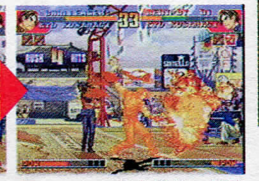
遊戲中除了LEONA、RALF、神樂千鶴之外，各角色亦有着不同的特殊技，它們有些本身不能被CANCEL接駁必殺技的能力，但若使用通常技CANCEL特殊技，則有CANCEL必殺技的效果。

技性質改變

然而大家會問，特殊技有的是中段攻擊，若以下段通常技攻擊CANCEL中段特殊技狙擊對手，豈不是成為強力的連攜技？否，中段特殊技會因通常技CANCEL後而變成上段攻擊，改變了技的性質，失去中段的效果，但特殊技為下段攻擊則不會受影響，反之卻不能CANCEL必殺技。


■通常技・重拳


■CANCEL特殊技・外式 轟斧 陽


■CANCEL超必殺技・秘奧義 裏百八式・大蛇薙

省略指令

或許大家有留意到遊戲中的必殺技指令有着省略的功能。例如：KING使出VENOM STRIKE(↓↘→＋B or D)時，偶爾會變成MIRAGE KICK的情況，究竟是什麼一回事？其實原理很簡單，由於人的自然反應，往往在使出必殺技前將控桿拉向蹲下防禦的方向，然而↓↘→就變成↙↓↘→，與←↙↓↘→的省略指令↙→重複，兩種指令同時成立，當然←↙↓↘→因優先順序的問題而成立，所以便會出現失誤的情況。

省略指令表

正規指令	省略指令
↓↘→/ ↓↙←	N↓↘/ N↓↙
→↓↘/ ←↓↙	→N↘/ ←N↙
←↙↓↘→/ →↘↓↙←	↙→、←↓→/ ↘←、→↓←
→←↙↓↘→/ ⟶↘↓↙←	↘↙→、→↙→/ ↙↘←、←↘←
→↘↓↙⟶/ ←↙↓↘→←	↘↙→、→↙→、↘⟵/ ↙↘←、←↘←、↙→←
↓↘→↓↘→/ ↓↙←↓↙←	N↓↘N↓↘、↓↘↓↘→/ N↓↙N↓↙、↓↙↓↙←
↓↙←↙→/ ↓↘→↘←	↓⟷/ ↓→←
↓↙←↙↓↘→/ ↓↘→↘↓↙←	↓↙→/ ↓↘←
←↙↓↘→←↙↓↘→/ →↘↓↙⟵↘↓↙←	↙→↙→/ ↘←↘←

＊N——NEUTRAL控桿回中

合成指令

合成指令是將兩種指令合而為一的特殊技巧。以通常技CANCEL指令投狙擊對手失敗後，仍能使用必殺技攻擊。例如ANDY在近距離使用通常技CANCEL擊壁背水掌(↙↓↘→＋A or C)攻擊，而對手卻立即跳前，ANDY會立即變成以飛翔拳作攻擊。同一的情況之下，將擊壁背水掌指令改為↙↘→←＋A or C，若對手使出前緊急迴避，ANDY會視乎距離而選擇斬影拳或擊壁背水掌作攻擊。從上述的兩種情況，說明合成指令能視乎對手的方向而攻擊，對於常用緊急迴避的角色有着很大的作用。


■在此時輸入↘↙⟵⟶＋A or C


■二擇攻擊・擊壁背水掌

COUNTER & CRITICAL

COUNTER

擊潰對手特殊技、必殺技、MAXIMUM狀態中的通常技和前方DASH(ADVANCE MODE MAXIMUM發動)，對手在倒地前會出現多一個攻擊判定，此時能以任何方法作追打攻擊。


■以POWER WAVE COUNTER對手


■再使用RISING TACKLE作追打攻擊

CRITICAL

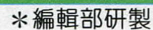
以特定角色、特定的必殺技和該攻擊特定的動作擊中對手時，會出現CRITICAL的情況。CRITICAL除了將必殺技的攻擊力增加1.25倍之外，更會令對手出現一瞬間的硬直狀態，可在這時出招作追打攻擊。

點解會有BUG？

其之一　紅蓮不滅

在BILLY KANE使用超火炎旋風棍時，被某些特定角色以某些特定的指令投擊中後，超火炎旋風棍的火圈亦不會消失，出現火圈附於角色的情況。而再使用超火炎旋風棍後，狀態便會緊隨攻擊而散去，但使用其他攻擊皆不會消失。然而最值得留意的是，在此狀態中以體當攻擊對手，對手是不能防禦的……

特定角色	特定指令投
二階堂紅丸	ELECTRIGER
山崎龍二	爆彈
大門五郎	天地返、嵐之山
RALF	SUPER ARGENTINA BREAKER
CLARK	SUPER ARGENTINA BREAKER
麻宮ATHENA	SUPER PSYCHIC THROUGH



＊編輯部研製


■使用超火炎旋風棍


■輸入指令投後攻擊成立


■帶着火圈週街走

其之二　吹飛地獄

CHECK 1

使用TERRY BOGARD，以輕POWER CHARGE吹飛對手後，立刻強制CANCEL蹲下重拳使用輕POWER CHARGE，便會出現本身不能的POWER CHARGE駁POWER CHARGE，而吹飛狀態亦會直至對手暈眩為止。


■用POWER CHARGE吹飛對手




■立刻蹲下強制CANCEL重拳接POWER CHARGE（↙、C、→+B）

CHECK 2

使用ROBERT GARCIA，以極限流連舞腳吹飛對手後，立刻以*強制CANCEL蹲下重腳使用龍虎亂舞，便會擊中吹飛狀態中的對手。



■極限流連舞腳




■立刻蹲下強制CANCEL重腳接龍虎亂舞（↓、D、↙→+A or C）

*強制CANCEL——形式與普通CANCEL一樣，但分別則在於通常技並沒有攻擊對手而CANCEL必殺技，然而通常技亦會失去攻擊判定。

連續技特集 VOL.1

麻宮ATHENA

對手於場邊時，空中重拳 → 近距離重拳 →SUPER PSYCHIC THROUGH → 輕 · ν PSYCHIC REFLECTOR →SHINING CRYSTAL BIT


■空中重拳、蹲下重拳
■SUPER PSYCHIC THROUGH
■ν PSYCHIC REFLECTOR
■SHINING CRYSTAL BIT

東丈（JOE）

對手於場邊空中時，重 · SCREW UPPER → 輕 · 黃金之踵×3 → 重 · TIGER KICK


■重 · SCREW UPPER


■輕 · 黃金之踵

不知火舞

對手於場邊地上或空中時，飛鼠之舞（↓↙←·↖+A or C/ ↓儲↑+A or C按着掣攻擊）→ 輕 · 必殺忍蜂×3 → 飛翔龍炎陣/白鷺之舞



■飛鼠之舞


■輕 · 必殺忍蜂


■飛翔龍炎陣

矢吹真吾

MAXIMUM狀態中，外式 · 駈鳳麟（CRITICAL）→ 外式 · 駈鳳麟 → 百式 · 鬼燒 未完成



■外式 · 駈鳳麟×2


■外式 · 駈鳳麟CANCEL百式 · 鬼燒 未完成

ANDY BOGARD

對手於場邊時，空中重拳 → 近距離重拳（1 HIT）→ 擊壁背水掌 → 輕 · 幻影不知火 上顎（↓↘→·↖+B · B）→ 輕 · 昇龍彈


■擊壁背水掌


■輕 · 幻影不知火 上顎


■輕 · 昇龍彈



OVER DRIVIN' SKYLINE MEMORIAL



PlayStation/ RAC/ ELECTRONIC ARTS/ 5800日圓

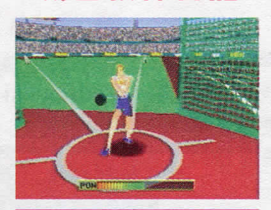
除了在操控上不合理(與真實駕駛比較)、遊戲畫面質素粗糙參差及刪去以前的特式(與前作比較)、刺激性不夠(與其他賽車遊戲比較)及欠缺新鮮感(與近期推出的遊戲比較)以外，遊戲本身算O.K.。抱着「遊車河」的心態來玩，方能體會箇中樂趣。(阿三)

評分：
人物/ 機械:2.8分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.7分

雖然本少尉不是個賽車能手，不過之前數作也有幸玩過，但和以前相比畫像和解像度不知何故降低了；車輛的造形簡陋，操作也不好，更要命的是這系列的特色之一「響安砵車」、「對頭車」和「被差人叔叔抄牌」都沒有了，唯一可取的是登場車款的資料仍舊豐富詳盡。(HAJIME少尉)

評分：
人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:3分
故事:——分
操作性:2分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:2.58分

情熱★熱血田徑 喊包教練日記



PlayStation/ SLG/ ASMIK/ 5800日圓

題材新穎但玩法單調(與其他模擬遊戲比較)、遊戲畫面另類奇趣但未算討好(與其他模擬遊戲比較)、特別事件太少不夠多姿多采(與其他模擬遊戲比較)，最吸引部份還是雙打的體育項目對戰模式，替遊戲取回不少分數。抱着「過日辰」的心態來玩，相信都會幾開心。(阿三)

評分：
人物/ 機械:2.8分
畫面:2.8分
音樂/ 音效:3分
故事:3
操作性:3分
投入度:2.8分
原創性:4分
難易度:3分
移植度:——
平均分:3.05分

點解會有這樣奇怪的名字？雖然單看名字會以為這是一隻充滿歡樂的遊戲，但是玩落卻發現並非攪笑。因為遊戲是非常認真的要你成為培訓田徑好手的魔鬼教練，也許就是好讓我們嘗嘗教練的滋味，到自己訓練出來的運動員凱旋歸來，真會感動得淚流滿面呢！(AGENT X)

評分：
人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.19分

G-VECTOR



SEGA SATURN/ STG/ SOFT OFFICE/ 5800日圓

一般的題材、一般的玩法，非常單調。與其他射擊遊戲比較，系統太簡單、武、器選擇少、遊戲畫面質素差，背景音樂不悅耳、音效一般。立體多邊形技術不足，不論任何戰機都像紙製模型玩具。整體來說，只不過是一般「學生功課」質素，

難登大雅之堂，令人失望。(阿三)

評分：
人物/ 機械:1.2分
畫面:1.5分
音樂/ 音效:1.5分
故事:——
操作性:3分
投入度:1.5分
原創性:2.5分
難易度:2.8分
移植度:——
平均分:2分

一隻驟眼看很似《RAYSTORM》的遊戲，其實這是一隻概念頗傳統的3D射擊遊戲來，實際上全然沒有關係的。玩法簡單，沒有時下流行的華麗影像，OPENING，純粹是一隻「鬥高分」用的普通射擊遊戲，雖然有「爆」多邊形的情況，但整體來說不過不失吧！(HAJIME少尉)

評分：
人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:1分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——分
平均分:2.5分

ASUKA 120% BURNING Fest. LIMITED



SEGASATURN/ FIG/ ASK講談社/ 5800日圓

曾於多部機種上推出的格鬥遊戲《ASUKA 120% BURNING Fest. LIMITED》，首次於SEGASATURN上登場。回說遊戲方面，人物設計由TV版《魔法騎士RAY EARTH》作監修的石田敦子負責插畫，而畫面效果表現令人物的靈活性比以往略為遜色，但勝在操作簡單，系統容易掌握，對於初學格鬥者不失為佳作。(KOTARO)

評分：
人物/ 機械:4分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.88分

以格鬥遊戲而言，相信不少玩者也會比較歡《街頭霸王》那類遊戲，不過，《ASUKA 120%》系列的遊戲卻有另一種的風味，首先，遊戲中的招式雖然非常簡單，不過由於組合技全要由玩者自己研究出來，所以可玩性亦相應增加，此外，遊戲中所有的人物也是美女，所以……(赤目黑龍)

評分：
人物/ 機械:3分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:3分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.43分

總評

先前一個月是非常的好景，不過這兩個月真是非常的慘情，有可觀性的遊戲可算是少之少，然而大家不要擔心，因為在12月推出的遊戲將會令玩者們非常高興，因為在12月之中，單是SQUARE已經有三隻超級勁作推出，她們分別是《XENOGEARS》、《陸行鳥不思議迷》和《EIANHUNTER》，同時，亦有《風之古洛羅亞》和《幻世虛構・精靈機導彈》，單是PlayStation的遊戲已如此的陣容強大；SEGA SATURN方面，則有《銀河公主傳說3》、《SONIC R》和《COTTON 2》，再加上格鬥迷期待已久的《REAL BOUT餓狼傳說SPECIAL》；而如果順利的話，N64的《煞爾達傳說64》亦會在12月推出，相信各位玩家要儲錢了。(赤目黑龍)

龍爭虎鬥神話～SUB ZERO～



PlayStation/ ACT/ MIDWAY

於美國大受歡迎的格鬥遊戲系列《MORTAL KOMBAT》其中一名頗為受落的主要人物SUB ZERO之動作遊戲《MYTHOLOGIES～SUB ZERO～》，與格鬥版同樣以賣弄血腥為主，畫面效果表現不俗，學習究極神拳等必殺技非常有趣，可惜略嫌操作較為複雜，難易度亦頗高。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.13分

真是有趣，當日玩《龍爭虎鬥》時，最希望玩的便是最後的一擊(FINISH HIM)，不過，在這動作遊戲之中是沒有了這種「精采」的玩意，縱然如此，這遊戲依然保留了《龍爭虎鬥》的影子，不論是人物和動作也是，而在背景的色調亦相當不俗，使遊戲的可觀性相應提高了不少。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：2分
故事：1.5分
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：2.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.31分

CU-ON-PA



PlayStation/ PUZ/ T & E SOFT/ 4800日圓

以簡單的操作，配合上等的定跡技巧，成為新類型的ACTION PUZZLE GAME《CU-ON-PA》。遊戲既要玩者運用對地形思考，也要求對定跡的熟練。畫面表現雖並不太突出，但視點的轉向、鮮豔的版圖效果則頗為討好，而且遊戲性亦很高，頗適合追求新鮮感的PUZZLE迷。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：——
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：4分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.5分

好難得的一個完全和平主義遊戲，表面上看來好簡單，其實頗深奧，絕對是考驗耐性的遊戲，玩多了刺激性的遊戲，玩上一們這樣子的遊戲，是百份有消暑品。(船)

評分：

人物/ 機械：——
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：4分
投入度：4分
原創性：4.5分
難易度：4分
移植度：——

平均分：3.16分

忍者查查丸君～鬼斬忍法帖・金～



SEGASATURN/ ACT/ JALECO/ 5800日圓

移植自去年於PlayStation上推出的改良版，以3D POLYGON表現的系列最新作《忍者查查丸君～鬼斬忍法帖・金～》，基本操作與PlayStation相同，而版面形式則有所改變，操作簡單，最令人喜出望外的是BONUS STAGE附有《初代忍者查查丸君》的遊戲，令人回味無窮。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：4分

平均分：3.33分

以前玩PlayStation版，都已經覺得幾好玩。今次SATURN版《忍者查查丸君～鬼斬忍法帖・金～》，就更加好玩＋好玩，皆因可以玩番十年前《忍者查查丸》，認真開心。玩法與PlayStation版分別不大，但立體多邊形技術上似乎有點進步了，順眼。遊戲內容一樣輕鬆易玩，I LIKE IT！(阿三)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.3分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3分
投入度：4分
原創性：2.5分
難易度：3.2分
移植度：——

平均分：3.1分

依巴拉度～RABYUTA孵街～



PlayStation/ AVG/ SYSTEM SACOM/ 5800日圓

改編自同名的作品遊戲《依巴拉度～RABYUTA孵街～》，以AVG形式在異世界進行冒險。人物設計雖則一般，而畫面內容亦比較簡單，但操作性卻出奇地佳。遊戲解謎之處頗多，成份程度有深淺，令玩者更有興趣追沈下去。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3.44分

好……頭暈呀！其實，像《依巴拉度》這類型的遊戲實在出了不少，不過，一直以來這類AVG遊戲都給玩者一種非常「悶」的感覺，而在《依巴拉度》之中，玩者要花多一點的時間將所有的謎解開，而當有EVENT發生之時，所使用的電影表現手法則頗為突出，然而，遊戲始終比較悶。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：2.5分
投入度：2.5分
原創性：3.5分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.81分

WIZARD'S HARMONY 2



PlayStation/ SLG/ ARC SYSTEM WORKS/ 港幣378元

一隻人物和EVENT量都很龐大的育成遊戲。它的系統易明容易上手，操作良好，令遊戲的進行更加緊湊。EVENT中不時都要玩者選擇對答，但常有令人意想不到的發展。如果不介意人物作畫和比較弱的配音，此作都不會令有玩過上集的人失望。(ABO)

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：2.5分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：4.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.3分

一隻可以讓你體驗一下補習教師生活的遊戲。當中畫面背景設計得十分華麗，至於人物方面可以選擇人間界，也可選擇如有翼人等人物，十分有趣。另外，身為教官的玩者除了要教授魔法外，更需照顧他們的情緒問題，總之現今為人師表甚艱難。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：3.5分
操作性：3.5分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.25分

CROSS ROMANCE ～戀與麻雀與花札～



SATURN/ TAB/ 日本物產/ 6800日圓

麻雀加戀愛加花札（依遊戲中的重要性排列）本是很新鮮的意念。唯獨是SATURN版的讀碟速度仍是太慢太頻密，加上用四人麻雀制，短短的六日賽程往往令人玩得不耐煩。故事模式中不加入花札遊戲也是比較可惜的。要勝出大會模式不難，但在無攻略的情況下想追到女仔就比較困苦。（ABO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：1分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：4分
難易度：3分
移植度：5分

平均分：3.2分

縱然黑龍對花札牌和麻雀也頗感興趣，不過，對「泡妞」遊戲卻一點也不喜歡，這隻《CROSS ROMANCE～戀與麻雀與花札》正好是這三種元素的混合體，然而遊戲本身並不十分突出，女角又並非十分出眾，而且由於讀碟頗為頻密，所以這遊戲對SATURN而言，是非常沉重的負擔。（赤目黑龍）

評分：

人物/ 機械：2分
畫面：2分
音樂/ 音效：2分
故事：1.5分
操作性：2分
投入度：1.5分
原創性：2分
難易度：1.5分
移植度：——

平均分：1.81分

MOON



PlayStation/ RPG/ ASCII/ 5800日圓

未接觸此GAME前還以為《MOON》是一隻古怪不好玩的解迷RPG，但一經接觸後筆者立即改觀。故事真的非常吸引有趣，脫離RPG一貫打打殺殺的模式，但仍不失升級的樂趣。各人物的「配音」又是一絕。攻略此作肯定比攻略其他一般的RPG更能帶來滿足感。（ABO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：4分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：5分
難易度：4分
移植度：——分

平均分：3.9分

表面看來是個十分簡陋的遊戲，不過看他的人物設定其實別具特色，又似乎是個克意做得簡單的遊戲，但是簡單得實在過份，只有一幅定格畫上閃出幾道煙火，很要命。（船）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：2分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：1分
移植度：——
原創性：2分
難易度：2.5分

平均分：2.3分

卒業 VACATION



PlayStation/ AVG/ 每日COMMUNICATIONS/ 5800日圓

《卒業VACATION》跟《卒業CROSSWORLD》很是相似，但個人認為前者較勝一籌：《VACATION》加多了三個新人物，換言之會有更多EVENT；加入了多款迷你遊戲，剩玩迷你遊戲也可達成消磨時間的目的；玩者可預知女角的行程，雖然實際作用不大，總不致於漫無目的地到處遊蕩。（ABO）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：4分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：4分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——分

平均分：3.4分

遊戲最精彩就是那些非常有趣的MINI GAMES，和以前往系列的分別，在於有幾位新人物登場。遊戲中玩者可以知道人物將會所在的地點，比起漫無目的找尋來得輕鬆，不過有時候人物的對話較多和畫面變化較少的話，是會很易使人沉悶。（AGENT X）

評分：

人物/ 機械：4分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：4分
操作性：4分
投入度：4分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：——

平均分：3.5分

CART WORLD SERIES





PlayStation/ RAC/ SCEA

第一觀感是「F-1？」，但玩後發覺類似INDY那類高速型賽車遊戲，賽道主要以直線為主，彎角較少；速度感方面也不錯，不過像真程度高，資料考究之餘，「鏟」出草皮的效果和影響就表現得十分「假」和「兒戲」。此外，操作稍有不慎便會失控，對這方面的要求是頗高的。（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2分
投入度：3分
原創性：2分
難易度：3分
移植度：——

平均分：2.71分

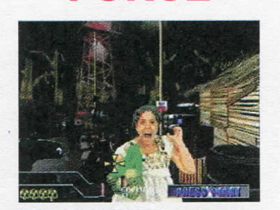
這個遊戲的速度感做得麻麻，好像落多少都是慢條斯理似的。不過這遊戲，的一大特色是前車撞散時，落下的零件也可以害到後車失事。而撞車撞到前輪也不見了，什至四輪也失去，的確是前所未見。最趣味是他會在一瞬間又全部回來，很邪。（船）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：——
操作性：2.5分
投入度：3分
原創性：3.5分
難易度：3.5分
移植度：——

平均分：3分

MAXMUM FORCE



PlayStation/ STG/ ATARI

原是業務用的2G容量的勁作，移植後難免因應記憶體的差異而令畫像質素降低；儘管如此，仍無損遊戲的吸引力，「人質」依然「抵死」，角色古怪地底；無限循環沒有ENDING在業務版是優點，但在家用版便令人「玩到悶」，看來還是偶爾拿來發洩一下好了！（HAJIME少尉）

評分：

人物/ 機械：3.5分
畫面：3分
音樂/ 音效：3分
故事：2分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：2分

平均分：2.83分

移植自業務用街機推出不久的鎗擊遊戲《MAXIMUM FORCE》，由ATARI開發。遊戲本身以CG製作背景，再利用真人模擬掃描技術拼貼出來。畫面效果表現討好，移植度和流暢度亦很高，唯一垢病的是，遊戲以「輪迴」的方式作接關則略為美中不足。（KOTARO）

評分：

人物/ 機械：3分
畫面：3.5分
音樂/ 音效：3分
故事：3分
操作性：3.5分
投入度：3.5分
原創性：3分
難易度：3分
移植度：4分

平均分：3.28分

設計衛門 2



SEGA SATURN/ ETC/ Athena/ 5800日圓

一直以來自行設計遊戲是不少朋友的夢想，而這個系列可説就是為達成此等事而生的；而這次《2》不但活用了SS的特點，可供使用的特殊效果大增，一些以前做不到或是要用點技巧才能做到的效果現在成了固有指令，非常方便，遺憾的只有「沒有時間做／玩！」而已。(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:——
畫面:4分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:4.9分
原創性:4.9分
難易度:4.9分
移植度:4.9分

平均分:4.23分

以設計射擊遊戲為目標的遊戲續編《設計衛門2》，今集除了增加各項新SYSTEM之外，本身內容亦作出很大的強化，不論GRAPHIC、STAGE選擇、音效，以至POLYGON等製作都相當認真，尤其完成作品後那份滿足感並非筆墨能所形容。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.5分

FORMULA 1 Championship Edition



PlayStation/ RAC/ MEM

若從像真的角度去看這隻遊戲，就一定不會令人失望，事實上它的真實感確比上集有過之而無不及。惟正因它的像真度非常高，所以在駕駛上如真正一級方程式賽車那樣難操控。而ARCADE模式雖然較易玩，但亦因其脱離真實(點撞都無事)及賽車會出現輕浮的感覺，所以並不及Grand Prix討好。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:——
操作性:3.5分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:4.5分
移植度:——

平均分:3.86分

撫心自問，黑龍並非一個超級F-1迷，不過，也有留意有關這方面的資訊，所以一玩這遊戲便有一個非常強烈的感覺：「這遊戲真是非常像真！」遊戲之中的賽車雖然是有點「浮」，不過由於在路面行走時的情況與真車非常相近，所以可説是將功補過，使遊戲的可玩性大大增加。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:2分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.43分

TARTICS FORMULA



SEGA SATURN/ TAB/ MPLY

創意十足的賽車遊戲，唔係！應該話是一隻以賽車為題材的"Board Game"至真。若玩者想在遊戲中找尋賽車的高速感覺，對唔住！佢絕對欠奉。不過，遊戲的重點，是考驗玩者的腦筋和決斷力；惟很多時候會發覺超越對手是異常困難的，只要玩者有少許越軌行為，便會車毀人亡，罰停一次。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:4分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.21分

雖然宣傳説這是隻「不用靠運氣」的桌上遊戲，但實際上還是要靠點點的，不然本少尉就不會5%「跳胎」了！不過話説回來，這隻遊戲能成功地將F-1賽車轉化為一個簡單易玩的遊戲還真不簡單呢！然而好玩雖好玩，電腦車實在很難超越，還是用來和三五知已同遊吧！(HAJIME少尉)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——分
操作性:4分
投入度:4分
原創性:5分
難易度:4分
移植度:——分

平均分:3.7分

TARTICAL FIGHTER



SEGA SATURN/ SLG/ MEDIA RINGS/ 6800日圓

以少女育成加上格鬥作為賣點，好像有多少新鮮感；但筆者玩落似乎覺得遊戲基本上以育成為主，至於格鬥顯然放在十分次要的位置。因此若以育成的角度來看，遊戲自由度不足，途中事情只以幾張硬照來交代，令人生厭。而格鬥方面，自由度更少，對愛玩格鬥遊戲的人肯定會失望。(AGENT X)

評分：

人物/ 機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.94分

育成方面，《TACTICAL FIGHTER》給人很重的《PM》感。女主角的參數項繁多，遊戲選項也不少，每項的解釋也很詳盡，真是一個女仔你鍾意點舞就點舞。但就很非現實，試想你可以點個女仔今日返地盤，聽日做OL(斟茶遞水的)，賺到錢就給主角亂花，買朵花俾佢就好開心。(ABO)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.9分

J's Racing



Playstation/ Digital Frontier/ RAC/ 5800日圓

以遊戲而言這個遊戲算是頗難玩，因為他在正式進入比賽前的Setting實在是較困難，甚至映響到車子落場的表現，尤其有時連跣胎的效果也因此失去。而就操作而言，算是不過不失。總算是不準之作。(船)

評分：

人物/ 機械:——
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.25分

遊戲中車子Setting非常麻煩，自問對車的認識未算多，所以玩時較為吃力。還好在飛車時，畫面都幾順暢，而且難易度O.K.，車聲未算太假，操作亦穩定。只希望廠商日後在製作同類型遊戲時可以親切一點、容易一點，不是每個玩者都曉得嘛！(阿三)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:2分
原創性:3.5分
難易度:2分
移植度:——

平均分:2.8分

Moto Racer



Playstation/ RAC/ DSL

電單車遊戲在RACING GAME類而言是屬於少數，首先這個遊戲是做得十分的順暢，速度感很夠，而且在主觀鏡式視點中，轉彎時車的傾則度控制得頗好。不過最喜歡，還是撞車的樣子，有時人車分飛，實在是很痛快。(船)

評分：
- 人物/ 機械：——
- 畫面：3.5分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：——
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：——
- 難易度：1分
- 移植度：——

平均分：3分

最近有幾隻美國遊戲都製作得十分出色，《Moto Racer》是其中一例。或許在操作上不能與真實比較，但從各方面無論在賽道畫面表現上，抑或控制車手的反應，甚至在撞車後人仰車翻的鏡頭等，同樣有水準。誠意向各位喜歡電單車的朋友推介。(阿三)

評分：
- 人物/ 機械：3.5分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：3.5分
- 故事：——
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.6分

出動！迷你裙女警



SEGA SATURN/ SadaSoft/ ETC/ 4800日元

這個遊戲明顯是與該套電視同樣的賣弄性感，可惜三位女主角的相貌卻似乎未能完全符合這個需求。不過當中的MINI GAME卻頗有趣，遊戲簡單，道具又抵死，以男仕的小趣味而言，無論你是否一個狂好色的人，起碼也會笑一笑。(船)

評分：
- 人物/ 機械：2分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：1分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：2分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：2.56分

好！好一隻掛羊頭賣狗肉的遊戲，名義上是一隻雜錦遊戲，不過內裏似是一隻頗為「賣弄色情」的遊戲，在《出動！迷你裙女警》的MINI GAME之中，差不多全部也是有「色情成份」的，而且意識非常抵死及不良，而以攝影師的取鏡手法看來，他似乎是一個非常熟練的成人影片攝影師呢！(赤目黑龍)

評分：
- 人物/ 機械：2.5分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：1.5分
- 故事：2分
- 操作性：2分
- 投入度：2分
- 原創性：1.5分
- 難易度：1.5分
- 移植度：——

平均分：1.86分

DEAD OR ALIVE



SEGA SATURN/ FIG/ TECMO/ 5800日圓

在SATURN所移植的眾多3D格鬥遊戲中，這隻《DEAD OR ALIVE》的表現可說是非常不錯。雖然背景中有好一些東西被刪去，但另一方面卻在人物方面加了不少工夫，人物多邊形表現出眾外，加送大量新招及服飾更令其可玩性大大提高了。期待《VF3》也可給我們這種驚喜。(小健健)

評分：
- 人物/ 機體：3.7分
- 畫面：3.8分
- 音樂/ 音效：3.0分
- 故事：——
- 操作性：3.8分
- 投入度：3.9分
- 原創性：4.3分
- 難易度：3.8分
- 移植度：4.2分

平均分：3.81分

開場的CG OPENING效果表現很強，人物設定非常吸引(尤其是女角……)，畫面表現雖然略為修改，但遊戲性、移植度和流暢度奇高，操作性相當不俗。然而遊戲中最吸引人的地方莫過於女角們其性感大體的演出，更令AM 2研好好檢討自家的移植技術。(KOTARO)

評分：
- 人物/ 機械：4分
- 畫面：4分
- 音樂/ 音效：3.5分
- 故事：3.5分
- 操作性：4分
- 投入度：4分
- 原創性：3.5分
- 難易度：3.5分
- 移植度：4分

平均分：3.78分

SPECTRAL FORCE



PlayStation/ SLG/ IDEA FACTORY/ 5800日圓

MS：「咦？這GAME好似《DRAGON FORCE》喎！」這當然是真的，其戰鬥所用的陣形及攻擊魔法均有幾分似，出戰人數方面就很多，竟可作1000人對1000人，戰鬥畫面時，就好像看到大推蟻在打架，十分之有趣，另外攻擊魔法特別顯得更具威力，難度方面，戰術及陣形用得得宜，是不難的，有興趣玩《DRAGON FORCE》+《三國志》式SLG的話，是不錯的選擇。(山寺良牙)

評分：
- 人物/ 機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：4分
- 操作性：5分
- 投入度：4分
- 原創性：3分
- 難易度：4分
- 移植度：——

平均分：3.75分

跟SATURN的舊作《DRAGON FORCE》很相似，但無論內外的包裝都完全不同。此GAME最吸引的地方相信要算是千軍萬馬的戰鬥場面了，運用魔法的場面也很有睇頭。但個人並不太喜歡看芝麻人(獸、鬼等等)打仗，如果可以ZOOM埋去睇清楚每人的動作就正啦(無理要求)。(ABO)

評分：
- 人物/ 機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：4分
- 投入度：3.5分
- 原創性：3分
- 難易度：3分
- 移植度：——

平均分：3.3分

黑之劍



PlayStation/ RPG/ CD BROS./ 5800日圓

本人本身對於RPG不感興趣，此GAME給本人的印象就是：EVENT畫面做得十分之美麗，用上高解像畫面，而且又有配音；可是一到正題才知，故事支離破碎，對白十分費解難明，就算日本人也有可能不明故事內容，加上太多乏味令人有一玩就厭的感覺，不知其他RPG迷有何見解呢？(山寺良牙)

評分：
- 人物/ 機械：4分
- 畫面：3分
- 音樂/ 音效：2分
- 故事：0分
- 操作性：2分
- 投入度：0分
- 原創性：1分
- 難易度：2分
- 移植度：2分

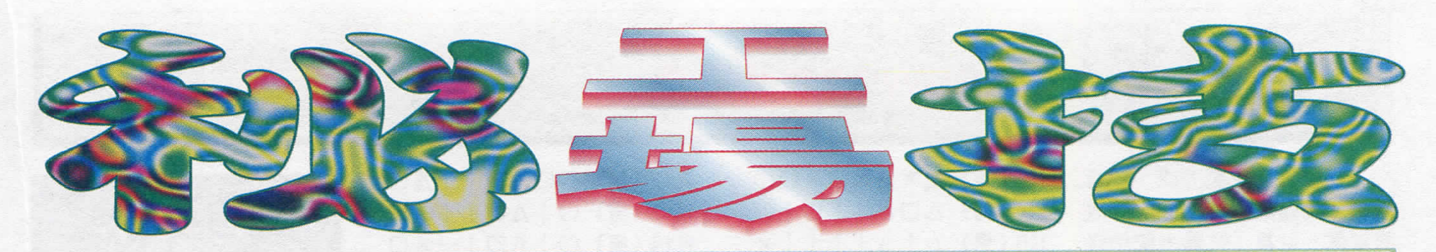
平均分：1.7分

黑之劍本是電腦版的移植作，PlayStation版的賣點是不俗的插畫和名聲優在重要對白上的配音。整個遊戲運用了很古老的系統；平面移動畫面平板非常；由於有自動回復的設計，戰鬥的難度似乎過低；戰鬥畫面不差，可惜就太過悶場了；至於故事嘛……(ABO)

評分：
- 人物/ 機械：3分
- 畫面：2分
- 音樂/ 音效：3分
- 故事：3分
- 操作性：3.5分
- 投入度：3分
- 原創性：2分
- 難易度：2分
- 移植度：4分

平均分：2.8分







1級猛料 新機甲全公開

遊戲：FRONT MISSION 2
機種：PlayStation

《FRONT MISSION 2》三大隱藏機甲，現在一次過完全公開。

(1.) IYANA.W

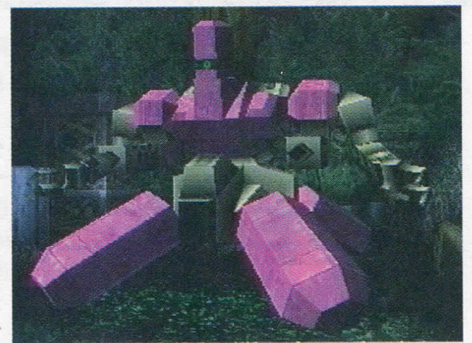
在NETWORK輸入網址「SCHNECKE」，再輸入密碼「SN」。此時就會出現有獎問答時間，只要在400 FRAME的時間內輸入「GERMANY」，就會正式得到機甲IYANA.W了。

(2.) RAVEN

首先由24/6前進入OCUF的網址，輸入「SAKATA」後，就會看到一段關於機甲RAVEN的資料。之後在CHECK CODE部份輸入「OCILIPY」。就會收到一名男子從首都酒吧寄來的一封E-MAIL，約你在24/6於酒吧等，赴會後特別事件亦會隨之發生，而機甲RAVEN亦會正式到手。

(3.) JABOA

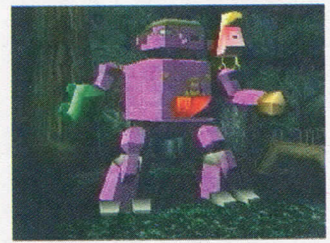
首先要在MISSION 21戰鬥開始之前進入「整備場」內的SHOP，就會遇到兩父子。之後在與ASH對話中選擇「NO」，再離開整備場。到達廣場時就會遇上兒子RICK，向他不段提供資金，最終就可得到機甲JABOA。



■機甲 JABOA



■機甲 RAVEN



■機甲 IYANA.W

1級猛料 各項隱藏秘技

遊戲：DEAD OR LIVE
機種：SEGA SATURN

隱藏衣服：

只要用該角色在「NORMAL」難度或以上爆機，而體力又不是調校至「NO LIMITED」的話，那麼不論有否續版，在爆機後該角色就可得到一套新的衣服。不過不是所有角色的衣服數量都是一樣的，女角較多，而男角就較少。

用波士—雷道(RAIDOU)：

只要用齊所角色在「NORMAL」難度或以上爆機，而體力又不是調校至「NO LIMITED」的話，那麼不論有否續版，之後在任何遊戲模式皆可使用波士—雷道。

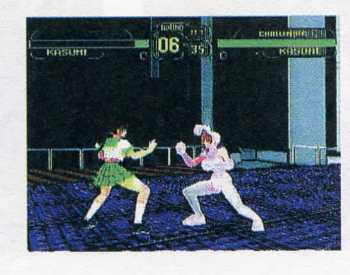
SET場地SIZE：

只要玩者用任何一人個角色在「EASY」難度或以上爆機，而體力又不是調校至「NO LIMITED」的話，那麼不論有否續版，之後都可在「EXTRA CONFIG」中SET場地SIZE。

SET街機模式對手出場次序：

只要在「TIME ATTACK MODE」及「ARCADE MODE」的第一名都簽同一個名字，就可在「EXTRA CONFIG」中SET街機模式對手的出場次序。











1級猛料 PASSWORD大全集

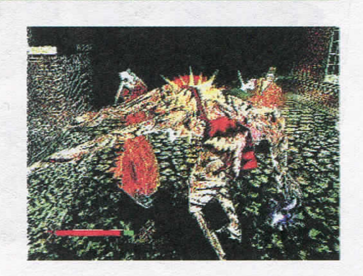
遊戲：NIGHTMARE CREATURES
機種：PlayStation

只要把這遊戲完成，便會得到「齊道具＋無限」、「無限隻數」以及「選關＋使用怪物」3種隱藏模式。但只需輸入「×↑△□↑←×□」，就可將上述3種隱藏模式集於一身了。

而各版的PASSWORD詳列如下：

各版PASSWORD

R2（男） △○△×↑○×○
R3（男） △×△×↑×□○
R4（男） △□△×↑□↑○
R5（男） △↑△↑↑↓↓×
R6（男） △↓△×↑↓←○
R7（男） △←△×↑←△○
R8（男） △→△↑↑○○×
R9（男） ○△△×↑○×○
R10（男） ○○△→↑↑↓↓
R11（男） ○×△□↑□←□
R12（男） ○□△□↑↑△□
R13（男） ○↑△□↑↓○□
R14（男） ○↓△□↑←×□
R15（男） ○←△□↑△□□
R16（男） ○→△□↑○↑□
R17（男） ×△△□↑×↓□
R18（男） ×○△□↑□←□
R19（男） ××△□↑↑△□
R.20（男） ×□△□↑↓○□



1級猛料 大頭、隱藏停不了

遊戲：實況WORLD SOCCER 3
機種：N64

大頭模式：

在標題畫面時，順序按C（上）、C（上）、C（下）、C（下）、C（左）、C（右）、C（左）、C（右）、B、A，最後同時按Z及START掣，成功的便可用到大頭仔比賽。（註：C後面的括號是代表不同位置的C掣，而非控桿的上下左右）



隱藏明星隊：

在標題畫面時，順序按「↑、L、↑、L、↓、L、↓、L、←、R、→、R、←、R、→、R、B、A」，最後同時按「Z」及「START」掣，成功的話便可令隱藏明星隊出現讓你選擇。



2級勁料 花邊、大頭、REAL TIME、隱藏顏色

遊戲：御意見無用
機種：SEGA SATURN

能量棒有花邊：

只要以隱藏人物四大鐵人～新宿JACKY、池袋SARA、BUN BUN丸或柏JEFFRY的任何一人爆機，跟著便會在「環境設定」裡發現多了「ゲージ選擇」一項，就可選擇不同花邊裝飾的能量棒。

大頭模式：

在最後隱藏BOSS無道及四大鐵人都出現了的情況下，把所有角色的對電腦戰都CLEAR了，便會發現在「その他」的項目中新追加了「でか頭」一項，終於可以用大頭來玩了！

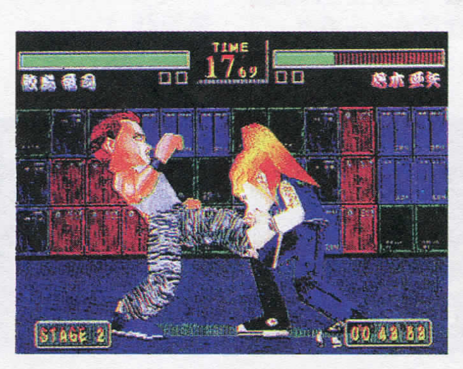
REAL TIME練習模式

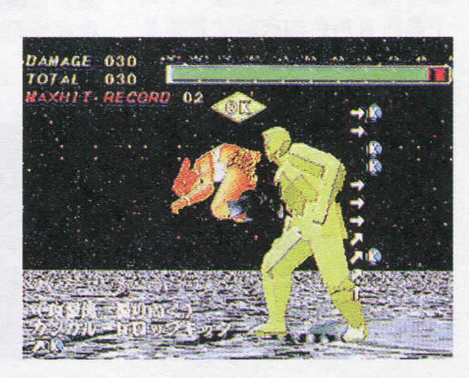
先選練習模式，然後在選人畫面選人，選了後按著下掣不放，直至進入練習模式，成功的話練習時便會REAL TIME地出現自己輸入指令的情況，這樣便可幫助你練招。

隱藏顏色

這GAME除了原先的顏色外，還有隱藏顏色。方法只要在選人時按著「L」及「R」掣不放，再按「A」掣決定，便可選到隱藏顏色了。









2級勁料 有新GAME玩

遊戲：設計衛門 2
機種：SEGA SATURN

增加隻數

這 GAME 內有 SAMPLE GAME，全部都可以進入隱藏 OPTION 調校隻數的。只要在標題畫面時按著「L」不放再按「R」，成功的話便可去到隻數調校畫面。



隱藏遊戲兩大隻

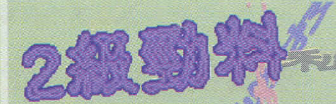
這 GAME 除原來的 SAMPLE 遊戲以外，只要使用此秘技便可多選兩個。方法是在標題選擇畫面時，箭嘴指著 S1 或 S2，再同時緊按「L」及「R」不放來決定，便可玩到「雅」及「ELFIN」兩個隱藏遊戲了。



2級勁料 EASY + BATTLE

遊戲：BIO HAZARD DIRECTOR'S CUT
機種：SEGA SATURN

EASY ARRANGE MODE



首先在標題畫面選「NEW GAME」，然後在選擇模式時，把游標指著「ARRANGE」，再按著十字掣的「→」不放 3 秒以上，若「ARRANGE」字樣變為綠色便是成功，這樣便可進入難度較低的 ARRANGE MODE 了。



進入 BATTLE MODE！

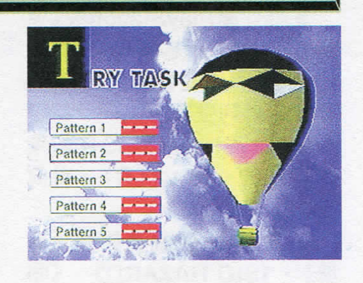
只要在打爆機後輸入以下指令便可進入。爆了機回到標題畫面時，同時按著「X」、「Y」及「Z」掣不放，來按 START 掣決定。便可進入 BATTLE MODE，這裡不限武器數量，打死所有敵人便算 CLEAR。



3級好料 新汽球出現

遊戲：風之 NOTAM
機種：PlayStation

在開機後出現 PlayStation 的標誌時，按著「L1、L2、R1、R2」同時不放，直至進入遊戲後，便會發覺可選用的汽球款式增加了。



3級好料 9 CREDIT



遊戲：G-VECTOR
機種：SEGA SATURN

這 GAME 原先只有 3 個 CREDIT，但只需在出現了「PRESS START BUTTON」的標題畫面時，順序輸入「↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、A、B、C」，成功的話會有效果音，這時 CREDIT 已增至 9 個了。

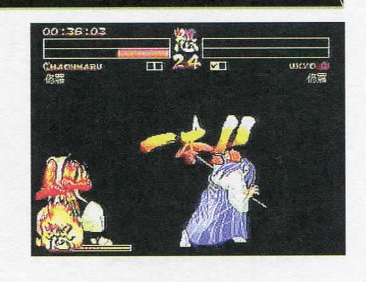


3級好料 自行了斷



遊戲：侍魂 天草降臨
機種：SEGA SATURN

在《侍魂 天草降臨》中可以使用自決技來自殺，方法是輸入「←→↘↓＋弱斬、腳掣」同按，成功的話會即時自行了斷。不過到了下 ROUND 時，一開始便會是怒氣棒 MAX 的狀態。



3級好料 對手任你選



遊戲：CROSS ROMANCE
機種：SEGA SATURN

「麻雀編」～在 FREE 對戰的選人畫面裡，順序按「L、R、Y、C、B、A」，成功的話便可任選對手。「花札篇」～在 FREE 對戰的選人畫面裡，順序按「L、R、X、Y、Z、START」，成功的話同樣可任選對手。



電視遊戲信箱

黑手有話說

雖然我只係一隻小小嘅幕後黑手(留意，係一隻，唔係一對！)，但竟然有人(係女讀者)稱呼黑手做親愛的……(感動到手震)，噢！黑手一定會繼續努力，做到最好……(編按：呢隻黑手本來仲有好多廢話，唔答信將啲版位咁嘥？斬！而且比女仔尊稱下就「鬆毛鬆翼」，真係一隻無腦嘅手手！)……話說回來，隻「龍之戰士III」畫面雖然普通，但真係幾好玩，若果鍾意玩釣魚就更FIT㗎！另外，人人都等緊嘅「蘿蔔頭完結篇」幾時先出到呢？

又係CLOUD……

WATER DRAGON 先生：

你好！小弟第一次來信，真希望水龍先生能幫我解答以下的問題：

1.PLAYSTATION嘅ARMORED CORE有沒有方法可以增加VS的對戰版數呢？

2.如果我要補購過往的遊戲誌，是不是先要致電補購站問一問我想補購的遊戲誌有沒有缺貨呢？

3.請問你FFT怎樣才可以用FF VII的主角呢？

4.ARMORED CORE除了用第一身視點和隊徽變成壁紙外還有其它秘技嗎？

5.PlayStation嘅大手掣多少錢呢？

6.PlayStation有什麼運動GAME好玩呢？

真的多謝你能解答我的問題！多謝！多謝！

祝GAME PLAYERS長做長有！

忠誠讀者上

忠誠讀者：

1.係有嘅，幫趁遲啲(11月)隻加強版啦！多啲嘢玩㗎！

2.是的，且可確保你不用白行。

3.唉，算啦，以後唔講㗎啦！方法如下：

條件：CHAPTER 4和機工士莫斯達迪奧未被除名(中途除名也不可以)

流程：到達謝爾坦尼亞城的酒場之後選擇「噂話」，選擇多出了的「被咒詛的島 尼爾比斯加」的地圖便會伸展出一個尼爾比斯加神殿，但仍未能進入。要先去貿易都市沙基度斯見一見賣花女。

選2買花，回到機工都市戈古。機工士之父說他拾了一塊鐵，上面刻有寶瓶聖石的標記，到炭礦都市戈爾蘭特的酒場，選多出了的一項(第4項)，再到王都路沙尼亞便有劇情。說聖龍被怪物圍困，有一名叫武士要求加入一起找龍。選2便可使他加入，到炭礦斬市戈爾蘭特作戰4場，救回聖龍，並得到寶瓶聖石。再回機工都市，得到鐵巨人。

在離開機工都市之前，機工士之父說他拾到了一個「類似天秤之物」，上面刻有巨蟹聖石之標記。帶著鐵巨人，武士和聖龍一起到尼爾比斯加的神殿再戰一場。到時龍會變回人形，並得到巨蟹之聖石。此時若再回機二都市，「FF7」的主角CLOUD便會出現。不過他不會立刻入隊，此時要先回貿易都市沙基度斯再戰一場，之後他便會入隊。

4.有一個，就是被改造成「強化人間」三次後(即破產三次)，除了不裝雷達也有雷達用外，在DASH中按劍可使出衝激波(不同劍有不同效果)、可邊行邊開榴彈砲等肩裝兵器等等。此外，再被改造的話……

5.不知你所指的「大手掣」是什麼，抱歉啊！

6.足球的WINNING ELEVEN系列、哥爾夫球的LET 's HIT THE RINGS，HYPER亞特蘭大奧運會也不錯喔！

祝 人有我有

幕後黑手代答

又係RANCE

WATER DRAGON：

你好，本人是第一次來信，真是希望水龍先生可以幫我解答以下的問題：(多謝)

1.PlayStation版《電車GO》會否連同特別火車手掣一同發售呢？

2.在55期專欄專題中介紹過WIN 95版《同級生.2》會不會和SATURN的內容、人物、過激的部分一樣呢？

3.《超級機械人大戰F》會否移植PlayStation上呢？

(如果唔會，又為什麼呢？)

4.PlayStation的「滑鼠」在那兒可以買到呢？價錢如何？

5.為什麼PlayStation版《鬼畜王RANCE》在本刊停了刊登呢？(是否不受歡迎)又(會何時會重新刊登呢？)

6.PlayStation和SS在未來幾個月(9，10，11月)，有何正GAME？

7.貴刊可否隨書附送《侍魂》、《BIO HAZARD》、《同級生.2》墊板？

祝GAME PLAYER的銷量一天比一天好！

JOHNNY上

JOHNNY：

1.是會的。

2.電腦版的尺度豈止SS之數呢？(你明㗎啦！)可以說「SS版有嘅佢有，SS版冇嘅佢都有！」

3.好難講，唔知SEGA點睇呢？(因EVA佢有版權)

4.現在來說比較困難，可以到「貴金屬」商場碰碰運氣。

5.當然不是不受歡迎(有這麼多來信問及……)，只是「某些原因」而「中止」了。

6.唔，留意我們的「新GAME介紹」吧！

7.這個當然可以……考慮考慮吧。

祝 閣下收入一天比一天高

幕後黑手代答

熄機後一定要拔走AV線和POWER CORD？

幕後黑手：

本人已經第二次來信了，希望你能解答本人的問題。

1.本人是「SEGA SATURN」的玩家，我曾經在使用記憶咭的時候主機感應不到它的存在，也曾試過玩完後再次開機時有些SAVE變了一些古怪的文字，咭的容量只變成1，為何出現這些現象的？

2.本人聽朋友說熄機後一定要拔走AV線和POWER CORD，否則會傷機，這是否真的？

3.在《野野村醫院的人們》中，如何才能適當地選擇答案過院長夫人那裡？我次次都是得ENDING NO.20。

4.《創造職業球會》如何可以較999億？

5.SS的《生化危機》是否比PlayStation的早推出？

6.《GRANDIA》會何時推出？你認為此GAME的質素和PlayStation的《FF7》比較起來怎麼樣？

7.貴刊可否在「尊賣新聞」中刊出多一些貨品？最好可以有一個表來看及能夠刊出貨品的價錢？

8.「PLAYERS CHOICE」可否使用影印本？

謝謝！祝貴刊同人萬事如意！

KAZUE上

KAZUE：

1.你是否曾在開着SS的情況下拔走或插上記憶咭？其次SEGA公司的POWER MEMORY品質並不好，會有這情況出現的可能；改用「櫻大戰」或「心跳回憶」吧！

2.AV線倒是不必，電源線方面若是長接上不會傷機，但因會發熱，若通風不佳，不好散熱的話對主機的壽命是有影響的。

3.唔……你沒有看我們的攻略吧？雖然沒有爆機，但這個ENDING是可以避免的啊！

4.這秘技很久以前已登過了！

5.如是指「1」的話當然不是！

6.同級，但太久了！

7.這個提議已轉告有關編輯，謝謝你的意見！

8.當然可以！不過一個人一期是不能多於一封的，否則會被取消資格的啊！

祝 心想事成

幕後黑手

(好感動……)

N64的實況足球……

希望在57期登謝謝

水龍先生：

你好！本人是第一次來信希望閣下能解答本人的問題：

1.N64的實況足球，射球是按什麼制會有西？

2.N64的實況足球有什麼秘技？

3.請問64DD要幾多少錢，及玩碟要幾錢？

4.可不可以多些説N64的GAME謝謝！

祝貴刊銷量第一！

N64迷敬上

N64迷：

抱歉遲了這麼多……

1.2.已刊出。

3.還沒有推出，未確定。

4.現在慢慢會多起來的了！

祝 萬事第一

嘩！一次過補購兩年書？

WATER DRAGON：

你好，小弟第一次來信，希望你能幫我解答以下的問題：

1.本人在《GAME PLAYERS》別冊的97年遊戲次世年鑑，內P.9頁PlayStation版的盜墓者的二頁秘技是否有誤因為本人多次跟書上方法也用不到以上二項秘請再二次加以説明，是不是要有特定條件先可以用的如爆機一次。

2.本人想購回95，96年全部的《SATURN FUN》因為那時沒有收入所以買不到，現在那裡有得補購二手也不介意的。非常感謝WATER DRAGON先生解答我的問題。

祝貴刊銷量蒸蒸日上！

機迷上

機迷：

你和友刊沒有關係吧？(説笑而已！不要介意！)

1.抱歉啊，那是日版才行的，英文版用不了的。

2.我想除了碰運氣到舊書檔外，只有到日本了！

祝 得嘗所願

幕後黑手代答 (嗚嗚……)

多邊形增強器？

幕後黑手：

你好！本人第一次來信，希望本信能登上GAME PLAYERS上，唔該。

1.盜墓者選關秘技在1997年鑑話按START進入目錄畫面，先按2次把浮標移到EXIT IO TITLE，再輸入Z，Y，Z，Y，X，X，X，但我試來試去，也不能選關，你可按再詳細説多一次怎樣才能選關(注)盜墓者SS版。

2.SS會否推出多邊形增強器，我聽聞東京番外地可對應這卡是不是真的？

3.SS會否推出THE LOSE WORLD(街機射擊個隻)。

4.可不説多一些電腦GAME的攻略。(例如)RED DERT…

5.你地有冇網址？

祝GAME PLAYERS永遠第一

KIOS (小子)

KIOS(小子)：

1.請看上題。

2.沒有，假的。

3.未有消息，希望可以。

4.留意改革後的「電腦遊園地」吧！

5.未有。

祝 事業／學業猛進

幕後黑手

雞翼……呀唔係，飛翼高達點用？

幕後黑手先生：

你好，又係我浦飯幽助呀，寄得我嗎？今次我又有關於遊戲問題，就係呢……

1.你有無玩SFC的「真．街霸ZERO 2」？如果有的話，你可不可以話我知點選用「真．豪鬼」呀？有無「殺意阿龍」用呀，如果有，又可以點選用呀？

2. 我想知道S.S的「超級機械人大戰F」裡面，點樣可以SAVE在隻CD或CARD內。我試過用「拳皇96」張CARD SAVE過，但不成功，點樣可以SAVE 在CARD或CD內？

3.S.S的「超級機械人大戰F」裡面，可唔可以用W高達篇的高達嚟？如果有，點樣可以用？

4.香港有無間是賣「拳皇97，餓狼傳説，街霸ZERO 2」的服裝店㗎，如果有，邊度有得賣㗎？

5.「超級機械人大戰F」的攻略別冊有幾多本呀？

6.S.S主機連改機，送火牛，AV線，手掣，最平要幾錢？

同埋邊度有得買？

浦飯幽助字

2－10－97

浦飯幽助：

1.抱歉啊，因當時的「某種原因」，我們是沒有有關的資料的，所以對不起了！

2.CD-ROM是唯讀的，怎能SAVE呢？若本體RAM不足的話可用「POWER MEMORY」，「擴張RAM」是不能用作SAVE的。

3.完結篇才有(機會)，等等吧！

4.專賣是沒有的，另外由日本郵購又太貴(要數千元港幣！)，可考慮訂造(像一般便服般)，但也要一千元左右，或者試試找些近似的服飾自己改吧，除了不知火舞(！？)之外其它都不難造的啊！特別是拳皇97和餓狼傳説的人物服飾和街上的相差不大呢！(可試試聯絡有玩COSPLAY的朋友……)

5.哈！繼續留意吧！

6.哎！這個……不便透露，抱歉……

幕後黑手

呢次真係好感~動啊~~(但有啲唔好意思……)

親愛的幕後黑手先生：

你好！我是第二次寫信來的，不要將小女的信投籃，希望你能回答我的信。

1.PlayStation的龍之戰士III在九月十一日已推出，但我以走遍全港的PlayStation特約經銷商，也沒有「行貨」的龍之戰士III，我又不玩下三流的翻版GAMES，請問在那裡可以買到龍之戰士III的行貨？

希望幕後黑手先生回答小女一個小小的問題！

祝G.P.M.

銷量急升

飛翼族黑翼公主妮娜上

飛翼族黑翼公主妮娜

1.唔，只有一個問題嗎？……可不能馬虎了事呢！但又不能告訴妳到相熟的店子(不能賣廣告！)……這樣吧，如妳現在還未買的話，即管到各「大場」例如「數字」、「貴金屬」等找找吧！希望妳可如願以償！

祝 人氣急升！

面紅的幕後黑手



教主話：上期本教主忽發口痕，想同大家討論一下機械人格鬥遊戲的觀感，點知你地一個二個當堂俾本教主拋到窒晒！既然係咁本教主就就一就你地，登番「對賽車遊戲的感想」同「超級機械人大戰F的玩後感」！唉！唔同你地講啦！本教主忙住搞改教D事！自己睇右邊啦！

我是GAME PLAYERS的海外讀者，而我對賽車遊戲非常愛好，值此機會發表我對現今賽車遊戲的意見。首先，何謂一隻理想的賽車遊戲？站在遊戲廠商的立場，銷量冠軍就是他們認為最理想的事情，而從用家的角度去看，就是從賽車遊戲中能夠完全感受真正駕駛賽車的滋味。

在短短十年間，從紅白機(2D)直到今天PS(3D)立體畫面，賽車遊戲已經有很多不同的形式，但並不是全部賽車遊戲都能夠受到用家歡迎，其中主要原因是視乎遊戲廠商，花了多少心機來設計遊戲。我相信從理想遊戲角度去看，無論任何一種遊戲，只要廠商抱着追求完美，像真去設計遊戲，最終那隻遊戲必定成為全球的銷量冠軍，亦代表着喜歡那隻遊戲的人，心目中的理想遊戲。PS的遊戲廠商PSYGNOSIS生產了一隻FORMULA-1遊戲，就是一個好例子。PSYGNOSIS願意花費龐大的開支，包括借用現役一級方程式標緻佐郭車隊(JORAN，REUGEOT)的賽車資料，和將每一個分站賽道完全收錄在這隻遊戲內，真叫人拍案叫絕。而這隻遊戲已發行了差不多一年了，在這段時間內，究竟PSYGNOSIS得到了甚麼收穫呢？首先，發行了一個月已成為全歐洲賽車遊戲銷量冠軍，而在日本，賽車遊戲排名榜一直保持在1至4位的名次。像這樣的賽車遊戲銷量成績，很久已未見過了。最近N64和SS也要開發F-1賽車遊戲，但因他們未能將F-1賽車資料真實地收錄，所以未能夠普及。總括以上各點，PSYGNOSIS出版了這隻遊戲後，得到這樣的成功，真令人覺得這隻遊戲的設計者，有先見知明，獨嶺風騷的感覺。

換句話説，這隻PS F-1是否一隻理想的賽車遊戲呢？事實上，PSYGNOSIS也收了不少喜愛賽車人士的意見，例如：(修理站沒有工作人員的動作，各式各樣的旗號，由遊戲者親自控制進入修理站時速度，沒有加入正式賽車規則和懲罰，和兩個人分格對戰模式等)。其後，PSYGNOSIS決定改良舊有的缺點，並開發第二隻F-1遊戲(F-197)，並宣報發行1.7MILLION遊戲軟件，可見其公司對一級方程式賽車遊戲製作的認真和抱着樂觀態度，今次的F-197，當然是收錄了97年度一級方程式的資料，(加插了新賽道，賽車手加盟新的車隊，天氣變化等，將遊戲)的完美度攀上另一高峰。

最後，我想強調賽車遊戲並不能憑空想像出來，因為我們生活在一個資訊發達的社會，可以從電視機和賽車雜誌中看到賽車的片段，一般賽車迷已對賽車有一定的認識，所以設計賽車遊戲的構思，必須要從真實的角度去考慮，即是要將一個賽車手在場賽事，所能看到的全部和他所面對的困難，全部收錄，好讓我們(尤其是賽車迷)一同感受。還有，賽車是世界性的，為滿足世界各地的粿迷，生產商應考慮發行一些，記錄不同場地，和不同賽車組別的遊戲，例如，有着名東方摩納哥之稱的澳門格蘭披治大賽，我想一定受到東南亞賽車迷歡迎吧。

小弟本來在暑假時已萬般期待地等待這遊戲，簡直就是「望穿秋水」，但一而再再而三的延期，真是過份。因為本人想在暑假裡打爆這遊戲，但發生此事，所以我這個暑假非常空虛！好啦，鬥話休説，説回正題。

首先，我事先聲名，我是一個EVA迷，所以我當初號機出場時，「OH NO!」我「暴走」了，我被它的暴走所吸引，攻擊力超強，二個字形容「變態」。但另外的是它的絕對領域太強了，簡直是無敵。因為我把它的裝甲加強到最高，就發覺敵人的攻擊對它來說是完全無用的，太強了，強得太過份了。

第二，精神指令數字加大了，令難度大大提高，加大了挑戰性。所以一切要小心翼翼地使用了，否則就「冧下底斬柴」了。

第三，對方聰明了很多，竟然會以守為攻，以人多打人小的打法，專打弱兵，唔弱唔打的邪派玩法，I LIKE IT 。

第四，寶物小了，只有打敗波士才有，又不能在版圖裡拿。真失敗。

第五，畫面漂亮了，特別是爆炸畫面，一粒粒爆出來，但我不明白的是為甚麼所有機械人爆炸的時候爆炸的廢片也是橙紅色的呢？

第六，音響好了，有壓迫感，而且清楚，令人感致有親歷其景的感覺，特別是聲優的聲，簡直是正。

第七，版面和作戰畫面沒變，除了爆炸畫面，和以往一樣，一點沒變。

第八，機司樣子會變，不會像以前一樣被人打敗也會笑，還會作出淒厲的叫聲。

第九，要分上下集出，簡直是失敗中嘅失敗。又不能用帝皇萬能俠飛越顛峰、伊迪安等人用，我等那麼耐，都未出現了，太過份了。

最後希望廠方盡早出下集，而新元素又要好，新的機械人又要強，真是太多要求了，但又沒有辨法了，現今唯有祈禱吧！

VICTOR CHAN 字

註：我非常讚成教主把叮噹加進機械人大戰中，因為真係唔夠人打的話，立刻用隨意門逃走，多好！

本人初來玩這個《機械人大戰F》是十分興奮的，雖然沒大了之前所期待的(超大作)的感覺，但也不至於上次貴家澐所說的大失敗吧。也因為看到了他們的感想，所以寫來了這過期感想來回應一下。

大家也知道《F》是以第四次作藍本的，所以在主角方面沒甚改變是正常的，而新的主角樣貌比以前的好很多，大概沒甚麼人再用回以前的主角的樣吧。在LOAD碟方面，其實已不可說稍長了，若玩過PS的新機械人大戰的話，便知道了，LOAD碟時碟用來斟水飲，冷靜一下後才行回房間再作戰的，《F》的LOAD碟時間叫稍長那《新》的便叫漫長吧。要LOAD是一定的了，不夠流暢也沒甚辦法，《F》是LOAD CD不是盒帶阿。而LASER方面看來比以前的更有威力感及速度感，不像以前一條霓虹光管向敵人飛去。爆炸的碎片嘛：只是一些點來，作少許回轉及逐漸放大吧。儲氣力的話可卻很慘，不只補給和搭載在母艦扣10，每打爆一隻敵人只是加4，以前成功擊中敵人加1，現在卻沒有了，要儲130是很幸若的。其實我也和上次是那位斯羅兄對於EVA的看法有所同感，在《機械人大戰F》中不應有那些(以驅來鎖作裝甲的巨大食電半生命體)出現的，還要打那些(有核心生物)，而最後諸薰又會不會和你打過呢？其實機動武鬥傳的那部魔鬼高達的能自己復原的機體己十分離譜。而08小隊的那「高達」竟然是比吉姆更先行生產的一部機體，不如叫吉姆吧，你願眼看一部新出現於此GAME的高達比NTI還廢嗎？就好像那G P04有出場的話，只有高過GP03(單體)少許的能力，不一會便成為吉姆級的機種了。還有，除了機戒人醜樣了之外，有些人物也醜了，玩過的人便知了，還有沒有了OPENING其實是看卡拉OK時已有的作戰片段吧)和音樂方面(雖說重新演譯過，但是太電子聲音了，以前紅白機和超中難以表現的真實樂器聲，其實在SS上可以表現得很好的，為何不用呢和那隻叫？？？彼方？的音樂，在第四次時是好聽一點的。)這些令人不甚滿足之處外，其實《F》已是一個很好的GAME了，例如因機體能力的不同有不同的上限，不像以往，限界限死在255，EN值也限制了，那就算有多少階段改造也沒有用；能力表示很清楚詳細、MK II加G保衛者之後可以飛、SAVE速度比起其他LOAD CD的機的同類型GAME已算快了，還有那個麻煩的眼鏡畫面只是要在POWER ON時看一次，因為當你用ABC製加START來RESET時(作戰途中)然後START制一直按着不放的話，在LOAD碟一會後便會立刻進入回最近一次的作戰中途的SAVE，放便了不少。總括來説這GAME也是一個很好的GAME來(算是吧)。其實我想問一下教主的，就是在那《F》的完全攻略本VOL.2中説新類型人由L3開始已有加強射程，但我玩時又完全不覺得有，點解呢？還有，若不加入了MACROSS艦和韋基利又會點呢？若果有得加入的話，我想小雲小吉這雙人物也要加入一起啊！

(我和我的光武初次出陣，以上文字只是對些GAME的小小感想，絕非要針對任何其他GAME、主機或動漫畫作品，請各位多多包函。)

神崎？？？？



作反啦！改教啦！

由下期開始「懊腦Game你教」會增設一塊「懊腦Game你板」，即係乜嘢呢？查實即係自由講場，即係由今日起，無論你玩邊隻Game，對隻Game有乜意見，彈又好讚又好，都歡迎你寄你嘅意見嚟。

不過由於篇幅有限，所以希望字數不超過二百字，咁你超額小小我都唔會怪你嘅！總之快D寄信嚟啦！

你寫信嚟彈遊戲誌都得個嗰！又唔關我事嘅！(？)

表都印埋俾你，重唔寄嚟！

來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣　福利商業中心17樓「懊腦Game你板」收

街頭GAME霸王

文：ZAC

請將哩頁攞嚟做「OROCHI」印水紙，貼喺心口之後行出街，小弟保証你會型死呀！

多GAME多到嚇死你

大家都咪話，據嗰日小弟同班線人講起，先知道哩個CAPCOM嚟緊會有好多GAME出，真係多到嚇人呀！先講由ARIKA負責開發嘅《STREET FIGHTER EX 2》（暫名）啦。哩隻GAME有人話會係用MODEL 3底板開發，所以會好靚咁話（但消息未經証實）。但係ARIKA方面就對哩隻GAME好少嘢發表，唔通要保持秘感？不過到現時為止，我哋所知嘅都唔算多，例如有一個叫七瀨嘅新人物，據知佢同呀北斗有啲「不尋常」嘅關係；而呀「正義朋友」SKULLOMANIA又換咗新裝，其中一隻手仲變咗做鐵鈎添；至於呀北斗，佢件衫就靚咗唔少嘞。至於仲有啲乜新改動？咁就真係要「睇住嚟」嘞。不過據路邊社消息透露，哩隻GAME大約會喺98年2月左近見街，咁大家仲要等多4個月左右嘞。之外，仲有兩隻未知幾時推出嘅新GAME，就係哩個《VAMPIRE HUNTER 2》同《VAMPIRE SAVIOR 2》嘞。從所得到嘅料所顯示，哩兩隻GAME無論系統、畫面都好似樣，唯一係啲出場人物有啲唔同咁啫。或者可能仲係開發中嘅關係，所以佢哋嘅分別仲未係咁明顯啦。不過點都好，我哋一有新料就會同大家報㗎嘞，放心。至於哩個《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》，大家就等到頸都長啦，不過唔緊要，據知哩隻GAME會喺近期到港，大家好快就有得玩㗎嘞。未玩得就睇吓我哋今期嘅介紹稿啦（此乃廣告）。不過照CAPCOM嘅慣例，哩隻《STREET FIGHTER III 2nd IMPACT～GIANT ATTACK～》入面，應該會有隱藏人物嘅……而且分分鐘會係大家熟悉嘅人物添……仲有隻《私立JUSTIC學園 LEGION OF HEROES》呀……幾時先至有得玩呀？？

■你哋睇吓SKULLOMANIA隻手……

■右手邊嗰位係七瀨，左邊嘅係「新北斗」

點玩都得 拳皇九十七（PART VIII）

大家有冇去到哩個《真•拳皇大賽》呀？呀天草都有去到玩，但係不幸落敗。照咁睇……連天草都會輸嘅話，哩次大賽嘅質素一啲都唔差。至於「最終戰」，將會喺哩個97年10月28日星期二喺銅鑼灣嘅時代廣場鐘樓傍舉行，到時將會有一番龍爭虎鬥（唔係《MORTAL KOMBAT》呀～～）呀計我話。到時聽講我哋仲會同友刊嚟一場友誼賽……唔知到時我哋會搵邊個落場呢？但係話時話，今期我哋有啲關於哩隻GAME嘅介紹（「KOF 97 ADVANCE稿」，KOTARO先生執筆嘅嘔心瀝血傑作），大家千祈唔好錯過呀～～

10月11日初賽出線者名單：

李萬成（17）／王偉（16）／鄧灝昇（17）／羅家駒（19）／江偉成（19）／彭志堅（22）／潘成龍（17）／蔡鎮權（17）／謝恆基（16）／方家麒（17）／麥梓洋（18）

10月18日初賽出線者名單：

陳子騫／麥志江／何億昌／何遠樑／陳文偉／黎智聰／姚漢明／何子健／翁武良／羅樂恆／吳子青／黃保庭

■HUNTER 2呀～～



■SAVIOR 2，唔知幾時有得玩？



■2nd IMPACT好快就有啦～～

最新消息

如果閣下覺得唔關你事嘅話都唔緊要，小弟志在話聲你哋聽啫。據知哩個《PSYCHIC FORCE 2012》將會喺97年12月左右推出，作為大家嘅「耶誕禮物」，但係如果係堅嘅話，香港幾時先有得玩呢？

新GAME時間表

PlayStation

10月發售遊戲

30日	トリパズ△	TRIPAZ△	SANTOS	4800日圓	ETC
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語	TAKARA	5800日圓	ACT
	Parlor!Por2パチンコ実機シミュレーションゲーム	Parlor!Pro2彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	5200日圓	ETC
	聖刻１０９２操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG
	聖刻１０９２操兵伝限定版（仮面付き）	聖刻1093 操兵傳 限定版(附送面具)	YUTAKA	9800日圓	RPG
	スターイープ	STAR SWEEP	AXELA	5800日圓	PUZ
	マジカルドロップＩＩＩ～よくばり特大号！～	MAGICAL DROPS III~欲望特別號~	DATA EAST	5800日圓	PUZ
	ナムコミュジアムアンコール	NAMCO博物館ENCORE	NAMCO	5800日圓	ETC
	ＢＡＴＴＬＥ ＦＯＲＭＡＴＩＯＮ	BATTLE FORMATION	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 初回限定版 Perfect Soldier BOX	裝甲騎兵外傳 藍騎士物語 初回限定版 Perfect Soldier BOX	TAKARA	9800日圓	ACT

11月發售遊戲

6日	CALCOLO～カルコロ！おちものシューティング～	CALCOLO	GRAVE	4800日圓	PUZ
	「10101」"WILL" The Starship	"[10101]""WILL""The Starship"	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
	グランストリーム伝紀	GRANSTREAM傳紀	SCE	5800日圓	RPG
	可変走攻ガンバイク	可變走攻 GUN BIKE	SME	5800日圓	STG
	パズルボブル３ＤＸ	PUZZLE BUBBLE 3DX	TAITO	4800日圓	PUZ
	ブラッディロア	BLOODY ROAR	HUDSON	5800日圓	FIG
	ツタンカーメンの謎～アンク～	傳説幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG
7日	ｉ ｍｉｓｓ ｙｏｕ．	i miss you.	COMPILE	1980日圓	ETC
13日	ウォークラフトＩＩ：ダークサーガ	特勤機甲隊2	ASCII	6800日圓	SLG
	アザーライフ アザードリームス	OTHER LIVE AZURE DREAMS	KONAMI	5800日圓	ETC
	トラ！トラ！トラ！	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	子育てクイズマイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	5800日圓	ETC
20日	アイルトン・セナカートデュエル２	冼拿小型賽車 2	GAPS	5800日圓	RAC
	ぷよぷよＳＵＮ決定盤	PUYOPUYO SUB決定盤	COMPILE	4800日圓	PUZ
	伸縮対戦Ｉｔ'ｓａのに～！	GALLOP RACER 2	TECMO	5800日圓	RAC
	セロファーンズ	CELL FANS	NINE LIFES	4200日圓	ETC
	ソウルマスター	SOUL MASTER	光榮	5800日圓	ETC
	コナミアンティークス～ＭＳＸコレクションＶｏｌ．１（仮称）	KONAMI經典~MSX COLLECTION vol.1~（暫名）	KONAMI	4800日圓	ETC
	リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	5800日圓	STG
	ザ マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ＆ゴー！！ＷＧＰハイパーヒート	四驅兄弟WGP HYPER HIT	JALECO	5800日圓	SLG
	アインハンダー	EINHANDER	SQUARE	5800日圓	STG
	ましかるで～とドキドキ告白大作戦	魔法約會 心跳告白大作戰	TAITO	5800日圓	ETC
	ネオリュード２	NEONUDE 2	TECNO SOFT	6300日圓	RPG
	ＭＡＤ ＰＡＮＩＣ ＣＯＡＳＴＥＲ	MAD PANIC COASTER	博報堂	4800日圓	ETC
	ハークスアドベンチャー	HACK'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
	フィッシュ・アイズ（ザ・ベスト）	FISHEYE (THE BEST)	PACK IN SOFT	2800日圓	SPT
26日	ザ・心理ゲーム３	心理遊戲 3	VISIT	5800日圓	TAB
27日	ＲＰＧツクール３	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	あなたに～your smiles in my heart～おもいでのかけら（仮称）	想見你（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
	実戦パチスロ必勝法！５	實戰老虎機必勝法!5	SAMMY	5800日圓	ETC
	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
	ＳＩＤＥＷＩＮＤＥＲ２	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	アサンシア～魔杖の呪縛～	亞煞西亞~魔杖之呪縛~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	ＨＹＢＲＩＤ	HYBRID	SPS	5800日圓	STG
	GUNTU WESTERN FRONT JUNE, 1944	"GUNTU WESTERN FRONT JUNE,1944"	ELECTROCOIN JAPAN	5800日圓	STG
	竜機伝承～ＤＲＡＧＯＯＮ～	龍機傳承~DRAGOON~	KSS	5800日圓	RPG
	信長の野望・将星録	信長之野望 將星錄	光榮	9800日圓	SLG
	ミッドナイトラン～ロードファイター２～	MIDNIGHT RUN~ROAD FIGHTER 2~	KONAMI	5800日圓	RAC
	クライムクラッカーズ２	CRIME CRACKERS 2	SCE	5800日圓	ARPG
	ＨＡＰＰＹ ＨＯＴＥＬ	快樂酒店	東北新社	5800日圓	SLG
	デアデビル ダービー	DARE DEVIL DARBY	HARVEST ONE	5800日圓	RAC
	加藤一二三九段将棋倶楽部	加藤一二三九段 將棋俱樂部	HECT	4800日圓	TAB
	ドラゴンビート～レジェンド オブ ピンボール～	DRAGON BEAT~波子機傳説~	MAP JAPAN	5800日圓	TAB
下旬	ドミノ君をとめないで	骨牌先生	ARTDINK	5800日圓	ACT
	サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～	CYBERBOTS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	グランツーリスモ	GRAND TOURISM	SCE	5800日圓	RAC
	Ｒ？ＭＪ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
11月	ＵＳネイビーファイターズ	U.S. NAVY FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
	パワードール２	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ラストレポート	THE LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	闘神伝カードクエスト	鬥神傳 CARD QUEST	TAKARA	5800日圓	ETC
	ガャロップレーサー２	伸縮對戰	TMF	價格未定	PUZ
	ラブリーポップ２ｉｎ１雀じゃん恋しましょ	戀愛報告 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG
	にゃんとワンダブル（ザ・ベスト）	小貓小狗WONDERFUL (THE BEST)	BANPREATO	2800日圓	SLG

12月發售遊戲

4日	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	5800日圓	SRPG
	サイドバイサイドスペシャル	SIDE BY SIDE SPECIAL	TAITO	5800日圓	RAC
	メルティランサー Re－inforce	銀河少女警察 Re-inforce	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	エージェント・アームストロング～秘密指令大作戦～	AGENT ARM STRONG~秘密指令大作戰~	V NET	4800日圓	STG
	スーパーアドベンチャーロックマン	洛克人超級冒險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	平成棋院	平成棋院	GAMEBANK	7800日圓	TAB
	キングオブプロデューサー	KING OF PRODUCER	GMF	6800日圓	SLG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	4800日圓	ACT
	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA	ARMORED CORE PHANTASMA	FROM SOFTWARE	4800日圓	ACT
11日	実況Ｊリーグウイニングイレブン３	實況日本職業足球聯賽 WINNING ELEVEN 3	KONAMI	5800日圓	SOC
	マリア～君たちが生まれた理由	瑪莉亞	AXELA	6800日圓	ETC
	トゥルー・ラブストーリー～Remember My Heart～	真愛物語~記着我的心~	ASCII	3800日圓	SLG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	5800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
18日	ハイパーオリンピックインナガノ	超級長野奧運會	KONAMI	5800日圓	SPT
	電車でＧＯ！	電車 GO!	TAITO	5800日圓	SLG
	パネルクイズアタック２５	PANEL QUIZ ATTACK 25	富士通PC SYSTEM	5800日圓	ETC
	チーム運営シミュレーション２ Formula GRAND PRIX 97年版	車隊運營模擬2 Formula GRAND PRIX 97年版	COCONUTS JAPAN	價格未定	SLG
21日	わくわくダービー（仮称）	心跳打呻（暫名）	KSS	5800日圓	RAC
23日	桃太郎電鉄７	桃太郎電鐵 7	HUDSON	5800日圓	SLG
24日	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.1	哥布拉 魔幻槍 Vol.1	SCE	2000日圓	ETC
	SPACE ADVENTURE THE PSYCHOGUN Vol.2	哥布拉 魔幻槍 Vol.2	SCE	2000日圓	ETC
25日	サムライスピリッツ天草降臨 スペシャル	侍魂天草降臨 SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	蒼穹紅蓮隊 黄武出撃	蒼穹紅蓮隊 黃武出擊	DATA EAST	5800日圓	STG
	アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	6800日圓	RPG
上旬	オレっ！トンバ	我是東巴!	WOOPEE CAMP	5800日圓	ACT
中旬	ボンバーマンワールド	BOMBERMAN WORLD	HUDSON	價格未定	ACT
	クラシックロード優駿２（仮称）	優駿2（暫名）	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
下旬	クラッシュ・バンディクー２ コルテックスの逆襲	CRUSH BANDICK 2 哥狄斯之反擊	SCE	價格未定	ACT
	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ	NOeL	PIONEER LCD	6800日圓	SLG
	ノエル Ｌａｎｅｉｇｅ限定版	NOeL 限定版	PIONEER LCD	8800日圓	SLG
12月	機動戦士Ｚガンダム	機動戰士Z高達	BANDAI	7800日圓	ACT
	Ａ５ Ａ列車で行こう５	A5	ARTDINK	6500日圓	SLG
	きまぐれマイベイビィ～娘のスゴロク成長記～	心情浮動 MY BABY	AKUSERA	5800日圓	ETC
	タワードリーム２	TOWER DREAM 2	AKUSERA	5800日圓	ETC
	スノーブレイク	SNOW BREAK	ATLUS	5800日圓	SPT
	バトルアスリーテス大運動会オルタナティヴ	大運動會	INCREAMENT P	5800日圓	SLG
	プリズナー オブ アイス～邪神降臨～	PRINSONER OF ICE~邪神降臨~	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	名車列伝Greatest 70's	名車列傳 GREATEST 70's	EPOCH社	5800日圓	RAC
	ＭＯＴＯ ＲＡＣＥＲ	MOTO RACER	EA VICTOR	5800日圓	RAC
	ロスト・ワールドジュラシックパーク	迷失世界 侏羅紀公園	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	バッドモジョ	bad mojo	OPENBOOK9003	5800日圓	AVG
	ロックマンＤＡＳＨ	洛克人DASH	CAPCOM	5800日圓	AVG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	エイブ・ア・ゴーゴー	ABE a GO GO	GAMEBANK	5500日圓	ACT
	ＡＩ将棋	AI將棋 2	SOFTBANK	5800日圓	TAB
	維新の嵐	維新之嵐	光榮	6800日圓	SLG
	必殺パチンコステーション２	必殺彈珠機STATION 2	SUNSOFT	4900日圓	ETC
	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚～十勇士陰謀編～	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	SANKYO FEVER実機シミュレーション Vol.2（仮称）	SANKYO FEVER實機模擬 Vol.2（暫名）	TEN研究所	5800日圓	ETC
	闘姫伝承ＡＮＧＥＬ ＥＹＥＳ	鬥姬傳承ANGEL EYES	TECMO	5800日圓	FIG
	ロマックス	LOMAX	TOMY	4800門圓	ACT
	マジカル頭脳パワー！！ＰＡＲＴＹ ＳＨＯＣＫ	魔法頭腦力量	VAP	5800日圓	ETC
	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	CYBER EGG BATTLE CHAMPION	BANDAI	6800日圓	ACT
	ＣＲＩＴＩＣＡＬ ＢＬＯＷ	CRITICAL BLOW	BANPRESTO	5800日圓	FIG
	REAL ROBOTS Final Attack	REAL ROBOTS Final Attack	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	学校を作ろう！！	製造學校!!	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	夢・色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	釣道 海釣り編	釣道 海釣編	OZ CLUB	5800日圓	SPT

97年發售預定遊戲

97年秋	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	G・O・Dpure	GOD pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	ひっとばっく（仮称）	HIT BACK（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	5800日圓	ACT
97年冬	ひざの上の同居人/キティオンザラップ	膝上的同居人	KANEKO	價格未定	SLG
	将棋最強3	將棋最強 2	魔法	價格未定	TAB
	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	5800日圓	STG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	デジタルアートコレクションヒロヤマガタ（仮称）	DIGITAL ART COLLECTION（暫名）	IMAGINEER	2980日圓	ETC
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	7900日圓	AVG
	ジャーム- 狙われた街-	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	6800日圓	AVG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	FIG
	公道最速伝説 頭文字D	公道最速傳説 頭文字D	講談社	5800日圓	RAC
	愛しあう事しかできない	不可以幹愛做的事	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	ゼノギアス	XENOGEARS	SQUARE	價格未定	RPG
	チョコボの不思議なダンジョン	陸行鳥之不可思議DUNGEON	SQUARE	價格未定	RPG
	パラサイト イブ	PARASITE EVE	SQUARE	價格未定	RPG
	双界儀	雙界儀	SQUARE	價格未定	ACT
	幻世虚構 精霊機導弾	幻世虚構 精靈機導彈	SCE	5800日圓	STG
	COMPLETE SOCCER On side	COMPLETE SOCCER On side	Tears	價格未定	SOC
	Lovers Game's plus～かなり対戦テニス～（仮称）	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	Blaze&Blade～ETernal Quest～	Blaze&Blade~Eternal Quest~	T&E SOFT	價格未定	RPG
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	サイドポケット2	SIDE POCKET 3	DATA EAST	5800日圓	TAB
	個人教授La Lecon Particuliere	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
97年	ファイナルチューン（仮称）	FINZL TUNING（暫名）	元氣	價格未定	RAC
	ASH TO ASH（仮称）	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バッシングビート	BASHING BEAT	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン- 幻想大陸戦記-	幻想大陸戰記	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説幪面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
	ツインビーRPG	兵蜂RPG	KONAMI	價格未定	RPG
	ひとつやふたつ…いつつや怪談 日本たらればなしツアー2	一，二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	エスケイパー	逃亡者	SME	價格未定	AVG
	天誅	天誅	SME	價格未定	ACT
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	風のクロノア～door to phantmile～	風之古洛羅亞	NAMCO	價格未定	RPG
	Dear Friends	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP! SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT

98年發售預定遊戲

1月10日	グルーヴ地獄V	絕妙地獄 V	QUEN SONY RECORD	價格未定	ETC
1月14日	湾岸トライアル	灣岸TRIAL	PACK IN SOFT	價格未定	RAC
1月15日	エクサレギウス	EXE RESCUE	IMAGINEER	6800日圓	不詳
	マイティ ボウリング	MIGHTY BOWLING	COCONUTS JAPAN	價格未定	SPT
1月中旬	ネクタリス（仮称）	NECTARIS（暫名）	HUDSON	價格未定	SLG
1月下旬	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	ACT
1月	スペクトラルタワーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室 2	ASCII	5800日圓	ETC
	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	V-RALLY'97 CHAMPIONSHIP EDITION	SPIKE	5800 日圓	RAC
	チョロQ ジェットレインボーウィングス	Q版賽車 JET RAINBLE WINGS	TAKARA	5800日圓	RAC
	プリズムコート	PRISM CODE	富士通電腦系統	5800日圓	SLG
	R-TYPES	R-TYPES	IREM	價格未定	STG
	卒業M	卒業M	E3 SOFT	價格未定	SLG
	OPTIONチューニングカーバトル（仮称）	OPTION TURNING CAR BATTLE（暫名）	MTO	5800日圓	SLG
	バイオハザード2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
	ロスト チルドレン	LOST CHILDREN	SOFTBANK	5800日圓	AVG
	キョロちゃんの大冒険（仮称）	基洛之大冒險（暫名）	TOMY	5800日圓	ACT
	トゥームレイダース 2	盜墓者TOMB RAIDERS 2	VICTOR SOFT	5800日圓	AVG
	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵 維京2	MASIYA	5800日圓	ACT
	オーバーブラッド2	OVER BLOOD 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	ビーバス&バットヘッドヴァーチャル・アホ症候群	癟孖B VIRTUAL 瘋狂症候群	B FACTORY	5800日圓	AVG
2月5日	ユニバーサルナッツ	UNIVERSIAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
2月26日	精霊召喚～プリンセスオブダークネス～	精靈召喚~黑闇公主~	翔泳社	5800日圓	RPG
2月	あの素晴しい弁当を2度3度	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	激突！！スキーバトル（仮称）	激突!!滑雪戰鬥（暫名）	I'MAX	5800日圓	SPT
	ラヴェイジティ・シー・エックス	RADIACITY 3X	V NET	5800日圓	STG
	ワンダー3 アーケードギアーズ	WONDER 3 GAMEST GEARS Vol.P2	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	テナント ウォース	房客戰爭	KID	5800日圓	ETC
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	The Legend of Heroes III 白き魔女もう一つの英雄たちの物語	英雄傳說III	GMF	5800日圓	RPG
	Project V-6	Project V-6	GENERAL ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
3月中旬	快速天使	快速天使	TECHNO SOLEIL	價格未定	ACT
	新日本プロレスリング 闘魂烈伝3	新日本摔角擂台 鬥魂烈傳 3	TOMY	價格未定	FIG
3月	装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
4月	The Legend of Heroes- 英雄伝説1&2- ドラゴンスレイヤー（仮称）	英雄傳說 1&2（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	偵探神宮寺三郎~步向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
5月	すたあ☆もんじゃ	星之問者	GMF	5800日圓	SLG
6月	The Legend of Heroes IV- 英雄伝説4- 朱紅い雫（仮称）	英雄傳說IV（暫名）	GMF	5800日圓	RPG
98年春	僕のプリンセス 迷宮のエフィカス	我的公主	元氣	價格未定	SLG
	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	ETC
	ボカンですよ	我是一隻母艦	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	銃夢（仮称）	銃夢（暫名）	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	快刀乱麻	快刀亂痲	IMADIO	價格未定	ACT
	ガーディアンリコール～守護獣召還～	GUARDIAN RECALL~守護獸召還~	XING ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	あいたくて～your smiles in my heart～	想見你~你的微笑在我心中~	KONAMI	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
	D-0 Single Basketball	D-0 Single Basketball	JORDAN	5800日圓	SPT
	CAROL THE DARK ANGEL	CAROL THE DARK ANGEL	SCE	價格未定	ETC
	アンシャントロマン～Power of Dark Side～	古代羅馬~黑暗面的力量~	日本SYSTEM	6800日圓	RPG
	バウンティソード・セカンド（仮称）	BOUNTY SWORD SECOND（暫名）	PIONEER LCD	價格未定	SLG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	4800日圓	ACT
	クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
	英雄志願 Gal Act Heroism	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	ヒロインドリーム 2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	悠久幻想曲 2（仮称）	悠久幻想曲 2（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
	超魔神英雄伝ワタル ANOTHER STEP	超魔神英雄傳 ANOTHER STEP	TAKARA	5800日圓	RPG
98年夏	トゥルー・ラブストーリー2	真愛物語2	ASCII	價格未定	SLG
	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインス	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
98年	メタルギア ソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	最終電車	最終電車	VISIT	價格未定	AVG
	イメージファイト&Xマルチプライ アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	海底伝説マーメノイド（仮称）	海底傳說 人魚洛依多（暫名）	XING ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	怒・首領蜂	怒・首領蜂	SPS	價格未定	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	サーキットの狼	賽道之狼 II	MDO	價格未定	RAC
	ストライク ジャガー	STRIKE JAGUAR	GAPS	價格未定	STG
	ARKS 1000～目指せ！究極の召喚師～	ARKS 1000~目標!究極召喚師~	CLEF INVENSION	價格未定	AVG
	THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
	真髄・碁仙人	真髓・圍棋仙人（暫名）	J・WING	8900日圓	TAB
	卒業III～Wedding Bell（仮称）	卒業III~Wedding Bell（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	2999年のゲーム・キッズ	2999年之遊戲小子	SCE	價格未定	ETC
	トランスフォーマービーストウォーズ	變形金剛 野獸之戰	TAKARA	5800日圓	ACT
	究極クイズこたえてプリース	究極問題 請你告訴我	Tears	價格未定	ETC
	爆弾小僧スクープザキッド（仮称）	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	JUN CLASSIC C.C. & 羅比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	新世紀GPXサイバーフォーミュラSAGA～EXTREME SPEED～	高智能方程式 SAGA~極限速度~	VAP	5800日圓	RAC
	聖龍伝説～外伝～	聖龍傳說~外傳~	BAP	5800日圓	FIG
	七英雄物語～レーミリアの奇跡～（仮称）	七英雄物語（暫名）	BANDAI VISUAL	5800日圓	RPG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	Shadow Tower	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	MELT～フューチャリングエティ by アイアン・メイデン	MELT	MAP JAPAN	5800日圓	STG

發售日未定遊戲

スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
星で発見！！たまごっち（仮称）	在星上發現!TAMAGOCHI	BANDAI	價格未定	SLG
リアルロボット戦線	真機械人戰線	BANPRESTO	6800日圓	SLG
Guilty Gear	GUILTY GEAR	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄惨（仮称）	厄慘（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
魔紀行（仮称）	魔紀行（暫名）	ACTIVE ART	價格未定	ETC
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
ファンタステック・フォー	FANTASTIC FOUR	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT

マジック・ザ・ギャザリング	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
シミュレーションＲＰＧツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NightmareProject〈YAKATA〉	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
Ｌ．Ｓ．Ｄ．	L.S.D.	ASMIK	價格未定	ETC
アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
宇宙機動ＶＡＮＡＲＫ	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
森の王国（仮称）	森林王國（暫名）	ASMIK	價格未定	SRPG
東京魔人学園剣風帖（仮称）	東京魔人學園劍風帖（暫名）	ASMIK	價格未定	SLG
コマンド&コンカー コンプリート	C & C COMPLETE	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SLG
ＳＮＫファン-ＣＤ餓狼伝説編（仮称）	SNK FAN-CD 餓狼傳說編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
Ｂｕｓｔ ＡＭｏｖｅ	Bust A Move	ENIX	價格未定	ACT
EGGS OF STEEL（仮称）	EGGS OF STEEL（暫名）	ENIX	價格未定	ACT
ＡＳＴＲＯＮｏＫＡ	ASTRO NoKA	ENIX	價格未定	SLG
スターオーシャンThe Second Story	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエスト Ⅶ	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
デビュー ２１	DEBUT 21	NEC INTERCHANNEL	價格未定	ETC
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR（暫名）	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
ＦＬＹ（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ＣＨｉＬＬ	CHiLL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	5800日圓	FIG
ダンジョン&ドラゴンズコレクション（仮称）	D & D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	ACT
シェラザード伝説 黄金の帝国（仮称）	西拉薩傳說 黃金之帝國（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション（仮称）	飛龍之拳COLLECTION（暫名）	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
ＮＨＬオープンアイス（仮称）	NHL OPEN ICE(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	SPT
タイガーシャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
モータルコンバット トリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	FIG
ロボトロンＸ	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
ＮＡＰ・ＮＡＰ	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	遊戲日本史～天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
ＮＢＡパワーダンカーズ３	NBA POWER DUNKERS 3	KONAMI	價格未定	SPT
コントラ～レガシー オブ ウォー～	魂斗羅～戰爭的遺產～	KONAMI	5800日圓	STG
ジャージーデビル（仮称）	JUDGE DEVIL（暫名）	KONAMI	5800日圓	ACT
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2 彩の戀歌	心跳回憶劇場系列 Vol.2 彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル２（仮称）	心跳回憶2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブリーディング スタッド２（仮称）	BREATHING STUD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ブロークン ヘリックス（仮称）	BROKEN HELIX（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝 ２	幻想水滸傳 2	KONAMI	價格未定	RPG
実況アメリカンベースボール（仮称）	實況美國棒球（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
新体験３Ｄアクション（仮称）	新體驗3D ACTION（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
青山ラブストーリーズ	青山愛的故事	KONAMI	價格未定	AVG
ＤＯＯＰＥＲＳ	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
ＦＥＮＳＥＲ	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	SLG
ＧＲＵＤＡ	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	STG
ＰＲＯＪＥＣＴ ＣＨＡＯＳ	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
ミサの魔法物語	美莎的魔法物語	SAMMY	價格未定	SLG
Ｂｕｃｋｌｅ Ｕｐ！	Buckle Up!	SHANGLY LA	6600日圓	ACT
いくぜ！ぶたゲー～牧場の王様～（仮称）	牧場之王（暫名）	SHANGLY LA	6600日圓	SLG
３Ｄロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ザ・マッチゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
バーチャルリモコン（ヘリポート卜）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
Adidas Power Soccer International'97	Adidas Power Soccer International'97	SCE	5800日圓	SOC
ＮＦＬ ＧＡＭＥ ＤＡＹ（仮称）	NFL GAME DAY（暫名）	SCE	價格未定	SPT
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック１９５０アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
ＡＤＶＡＮＣＥＤ Ｖ．Ｇ．２	ADVANCED V.G. 2	TGL	5800日圓	FIG
ＢＯＵＮＤＹ ＡＲＭＳ	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
ＤＥＡＤ ＯＲ ＡＬＩＶＥ（仮称）	DEAD OR ALIVE（暫名）	TECMO	價格未定	FIG
true/real/fantasy	true / real / fantasy	DREAM CUBE	5800日圓	RPG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
マイクロマシーンズ	MICRO MACHINES	NAMCO	價格未定	RAC
鉄拳３	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
ＪＵＭＰ ＫＩＤ（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
パチンコホール～新装大開店～	PACHINKO HALL～新裝大開店～	NEXT STONE	6800日圓	ETC
プレステボンバーマン（仮称）	PlayStation BOMBERMAN	BANDAI	價格未定	ACT
ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	8800日圓	AVG
メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ETC
マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	STG
ＬＩＰＲＯＳ（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン～亜人伝～（仮称）	亞人傳（暫名）	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
ＲＡＹＭＡＮ ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Ｑ	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
ウルトラマンFIGHTING EVOLUTION	超人 FIGHTING EVOLUTION	BANPRESTO	價格未定	FIG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
魔導都市エルピス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT
エイフ（仮称）	APE（暫名）	SOFTBANK	價格未定	ACT
ＮＯｅＬ ２（仮称）	NOeL 2（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	SLG
ときめきメモリアル～forever with you～（ザ・ベスト）	心跳回憶(THE BEST)	KONAMI	價格未定	SLG
ブラックオニキス	BLACK ONYX	BPS	5800日圓	RPG
Ｔ-ＭＥＫ（仮称）	T-MEK（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGODS	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイアー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
ローカス（仮称）	LOCUS（暫名）	SOFTBANK	3800日圓	ACT
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
Ｅ-ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	不詳
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
KING OF GAMES（仮称）	KING OF GAMES（暫名）	CLEF	4800日圓	ETC
OVER DRIVIN' 2	OVER DRIVIN'2	EA VICTOR	5800日圓	RAC
ヴァーチャパークtheフィッシュ～ブクブクダイバー～	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バトルアライアンス	戰鬥異形（暫名）	BANPRESTO	5800日圓	SLG
ＶＩＰＥＲ（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
マジカルドロップPLUS１（仮称）	MAGICAL DROP PLUS 1！（暫名）	DATA EAST	價格未定	PUZ
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる（仮称）	RAPUNZEL（暫名）	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館（仮称）	百魔館（暫名）	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD（暫名）	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
テストドライブ（仮称）	TEST DRIVE（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF（仮称）	NHL FACE OFF（暫名）	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々～劇場版	天仙娘娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MONSTER COLLECTION（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
熱気球ゲーム	熱氣球遊戲（暫名）	ARTDINK	5700日圓	ETC
ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
バーチャルバスフィッシング（仮称）	VR鱸魚垂釣（暫名）	E3 STUFF	價格未定	SPT
リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
ボトムオブザナインズ２（仮称）	BOTTOM OF THE NINES 2	KONAMI	價格未定	SPT
ダービーマネジメント	打啤MANAGEMENT	KSS	5800日圓	SLG
デッドリースカイ	DEADLY SKY	COCONUTS JAPAN	6800日圓	STG
Screamer２（仮称）	Screamer 2（暫名）	Tears	價格未定	RAC

SATURN

10月發售遊戲

30日	ミントン警部の捜査ファイル 道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	5800日圓	AVG
	ＲＯＮＤＥ（ロンド）	RONDE～輪舞曲	ATLUS	6800日圓	SRPG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	5800日圓	TAB

	SEGA AGES/コラムス アーケードコレクション	SEGA AGES / COLUMES COLLECTION	SEGA	4800日圓	PUZ
	街	街	CHUN SOFT	5800日圓	AVG
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	BLUE BREAKER	HUMAN	6200日圓	RPG
	レイヤーセクションⅡ	LAYER SECTION II	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
6日	チーム運営シミュレーションFormula Grand Prix 1997	車隊經營模擬 Formula Grand Prix 1997	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	ツタンカーメンの謎～アンク～	傳説幪面人之謎	REI	6800日圓	AVG

11月發售遊戲

13日	デビルサマナー～ソウルハッカーズ～	惡魔全書~SOUL HACKER~	ATLUS	6800日圓	RPG
	仮面ライダー 作戦ファイル1	幪面超人 作戰FILE 1	東映VIDEO	6800日圓	ETC
	落ちゲー・デザイナー作ってポン！	做個墜落遊戲！	PACK IN SOFT	5800日圓	PUZ
	プロ麻雀極S（サターンコレクション）	職業麻雀 極S	ATENA	2800日圓	TAB
	サクラ大戦 蒸気ラジオショウ	櫻大戰 蒸氣RADIO SHOW	SEGA	4800日圓	SLG
	テラファンタスティカ（サターンコレクション）	TERRA PHANTASTICA(SATURN COLLECTION)	SEGA	2800日圓	SLG
	機動戦士ガンダム（サターンコレクション）	機動戰士高達(SATURN COLLECTION)	BANDAI	2800日圓	ACT
	Sword & Sorcery（サターンコレクション）	Sword & Sorcery(SATURN COLLECTION)	MICROCABIN	2800日圓	RPG
	蒼空の翼～GOTHA WORLD～	蒼空之翼~GOTHA WORLD~	MICRONET	6800日圓	ETC
	ザ・スターボウリング	THE STARBOWLING	YUMEDIA	6800日圓	SPT
15日	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
20日	魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG
	テトリスS（サターンコレクション）	俄羅斯方塊S	BPS	2800日圓	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	プラドルDISC VOL. 7 麻生香里	偶像DISC VOL.7 麻生香里	Sada Soft	3000日圓	ETC
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	日本職業足球聯賽創造職業球會 2	SEGA	5800日圓	SLG
	ハークスアドベンチャー	HECH'S ADVENTURE	BPS	5800日圓	AVG
27日	TILK～青い海からきた少女	TILK~碧海來的少女	TGL	6800日圓	RPG
	ガイア・ブリーダー	GAIR BLEEDER	ASPECT	5800日圓	SLG
	七ツ風の島物語	七風之島物語	ENIX	6800日圓	AVG
	X-MEN VS STREET FIGHTER	X-MEN VS 街頭霸王(連4M擴張RAM帶)	CAPCOM	7800日圓	FIG
	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	VENDAL HEARTS~失去了的古代文明~	KONAMI	4800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL. 8 古川恵美子	偶像DISC VOL.8 古川惠美子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	メッセージ・ナビ	MASSAGE NAVY	SIMS	2800日圓	ETC
	SEGA AGES/メモリアルセレクション VOL. 2	SEGA AGES / 心跳SELECTION VOL.2	SEGA	4800日圓	ETC
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	5800日圓	RAC
	馬なり 1ハロン劇場	這是馬 1個栗子劇場	MICRONET	5800日圓	SLG
	貞本義行イラストレーションズ	貞本義行 ILLUSTRATIONS	GAINAX	4800日圓	ETC
下旬	ネクストキング 恋の千年帝国	NEXT KING戀之千年帝國	BANDAI	6800日圓	TAB
	ネクストキング 恋の千年帝国 初回限定版	NEXT KING戀之千年帝國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	TAB
11月	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	DJ Wars	DJ Wars	SPIKE	5800日圓	ETC
	リフレインラブ～あなたに逢いたい～	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	6800日圓	SLG
	センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	センチメンタル グラフティ 初回限定2枚組版	SENTIMENTAL GRAFFITI 初回限定2枚組版	NEC INTERCHANNEL	7500日圓	SLG
	ウォークラフトII：ダークサーガ	WARCRAFT II:DARK SAGA	EA VICTOR	5800日圓	SLG
	ZERO DIVIE-THE FINAL CONFLICT-	ZERO DIVIDE-THE FINAL CONFLICT-	ZOOM	5800日圓	FIG
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス 初回限定2枚組版	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ	LOVE REPORT 2 in 1 雀戀	BOSICO	6800日圓	SLG

12月發售遊戲

4日	実況パワフルプロ野球'97	實況POWERFUL職業棒球'97	KONAMI	價格未定	SPT
	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	為這世上高唱戀愛之歌的YU-NO	ELF	價格未定	AVG
	スーパーアドベンシチャーロックマン	洛克人超級歷險	CAPCOM	5800日圓	AVG
	ガンブレイズS	GUNBRACE 2	KID	6800日圓	RPG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	5800日圓	STG
	Virtual THEATER 1 天国に行けないパパ	Virtual THEATHER 1	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 2 ボーズ・ライフ	Virtual THEATHER 2	SUCCESS	6800日圓	ETC
	Virtual THEATER 3 インターセプター	Virtual THEATHER 3	SUCCESS	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL. 9 永松恵子	偶像DISC VOL.9 永松惠子	Sada Soft	3000日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	5800日圓	RPG
	銀河お嬢様伝説ユナ3	銀河公主傳説 3	HUDSON	價格未定	AVG
	SAVAKI	SAVAKI	MACROCABIN	5800日圓	FIG
	デジグマックナイト～アートコレクション～	DESIGE MACNIGHT~ART COLLECTION~	増田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
	デジグラッセン～アートコレクション～	DESIGE RISEEN~ART COLLECTION~	増田屋COPERATION	5800日圓	PUZ
11日	アルカナ・ストライク	ALKANA STRIKE	TAKARA	6800日圓	TAB
	大江戸ルネッサンス	大江戸文藝復興運動	PACK IN VIDEO	6800日圓	SLG
	マリア～君たちが生まれた理由～	瑪莉亞~你們生存的理由~	AXELA	6800日圓	ETC
	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士	瑪莉工作室	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	プラドルDISC VOL. 10 真崎麻衣	偶像DISC VOL.10 真崎麻衣	Sada Soft	3000日圓	ETC
	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語Special	美少女花札紀行 秘湯戀物語Special	FOG	5800日圓	SLG
	悠久の小箱	悠久之小箱	MEDIAWORKS	2980日圓	ETC
18日	グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
	ウルトラマン図鑑 2	超人圖鑑2	講談社	6800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL. 11 広瀬真弓	偶像DISC VOL.11 廣瀬真弓	Sada Soft	3000日圓	ETC
	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	亞路嘉拿戰記	PAI	6800日圓	SLG
	ユニバーサルナッツ	UNIVERSICAL NAUTS	RAY UP	5800日圓	AVG
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	5800日圓	FIG
	Wizard's Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	5500日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード-	放課後戀愛CLUB	SUNSOFT	6300日圓	SLG
	放課後恋愛クラブ- 恋のエチュード- 初回限定版	放課後戀愛CLUB 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	リアルバウト餓狼伝説スペシャル お買い得セット	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL 特別版	SNK	7800日圓	FIG
上旬	反射でスパーク！	反射SPARK	SIEG	5800日圓	ACT
中旬	忍ぺんまん丸	忍者PENMAN丸	ENIX	價格未定	ACT
	サターンボンバーマンファイト（仮称）	SATURN BOMBERMAN FIGHT（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
下旬	ファーランドサーガ（仮称）	FARLAND SAGA（暫名）	TGL	6800日圓	SRPG
12月	プリンセスクラウト	PRINCESS CROWN	ATLUS	5800日圓	ARPG
	ルパン三世 ピラミッドの賢者	雷朋三世 金字塔的賢者	ASMIK	價格未定	ACT
	悪魔全書（仮称）	惡魔全書2（暫名）	ATLUS	價格未定	ETC
	プリンセスクエスト	PRINCESS QUEST	INCREMENT P	5800日圓	RPG
	プリンセスクエスト 限定版	PRINCESS QUEST 限定版	INCREMENT P	5900日圓	RPG
	プリズナー オブ アイス	PRINSONER OF ICE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG
	水滸伝 天導一〇八星	水滸傳 天導一零八星	光榮	7800日圓	SLG
	GT 24	GT 24	JALECO	價格未定	RAC
	スーチーパイアドベンチャードキドキ ナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ウィザードリィネメシス	巫術NEMESIS	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
	SONIC R	SONIC R	SEGA	5800日圓	ACT
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 1（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.1（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	ジュンクラシック e. c. &ロペ倶楽部	JUN CLASSIC e.c.&洛比俱樂部	T&E SOFT	價格未定	ETC
	SANKYO FEVERシリーズ（仮称）	SANKYO FEVER SERIES（暫名）	TEN研究所	價格未定	ETC
	SANKYO FEVER実機シミュレーションS Vol. 2	SANKYO FEVER 實機模擬 Vol.2	TEN研究所	5800日圓	SLG
	R?MJ ザ・ミステリーホスピタル	R?MJ THE MYSTERY HOSPITAL	BANDAI	6800日圓	AVG
	ヌーン	NOON	MICRO CABIN	4800日圓	PUZ
	UNO DX（仮称）	UNO DX（暫名）	MEDIAQUEST	5800日圓	TAB
97年秋	ティンクルスタースプライツ	TWINKLE STARS PRICE	ADK	價格未定	STG

97年發售預定遊戲

	スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
	BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN 電腦接連TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	HOP STEP あいどる（仮称）	HOT STEP IDOL（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
97年冬	速攻生徒会（仮称）	速攻生徒會（暫名）	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	ENIX	7900日圓	AVG
	ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション（仮称）	D&D COLLECTION（暫名）	CAPCOM	5800日圓	ACT
	サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	SOFT BANK	價格未定	FIG
	宇宙のランデヴー～RAMA～	宇宙的會合地RAMA	SOFTBANK	價格未定	AVG
	頭文字D～公路最速伝説～	頭文字D~公路最速傳説~	講談社	5800日圓	RAC
	AZEL パンツァードラグーンRPG	AZEL-PANZER DRAGOON RPG（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	バーニングレンジャー	BURNING RANGER	SEGA	5800日圓	ETC
	プロ野球チームもつくろう！	創造職業棒球隊	SEGA	5800日圓	SLG
	ふぁっしょんタウン	FASHION TOWN	DAIKI	價格未定	SLG
	スーパーロボット大戦F 完結編	超級機械人大戰F 完結編	BANPRESTO	價格未定	SLG
	ジャングルパーク～サターン島～	JUNGLE PARK~SATURN島~	BNG JAPAN	4800日圓	ACT
	マス・デストラクション～お父さんにもできるソフト～	MASS DISTRUCTION	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	海辺でリーチ！	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
97年	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイプ	POLYGON BASIC for SEGA SATURN STAND ALONE TYPE	德間書店INTERMEDIA COMPANY	價格未定	ETC
	究極タイガーⅡ PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	FARADOON THE LEGEND of DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	銀河公主傳説 3~電光天使~	HUDSON	價格未定	AVG
	ぷりてぃ電波ジャック（仮称）	PREATY電波JACK（暫名）	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
1月下旬	湾岸トライアルラブ	灣岸TRIAL LOVE	PACK IN SOFT	價格未定	RAC

98年發售預定遊戲

1月	魔法少女プリティサミー～ハートのきもち～	魔法少女PRETTY SAMI~心之感覺~	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	坂本竜馬・維新開国	坂本龍馬 維新開國	KID	4800日圓	SLG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	フォトジェニック初回限定版	PHOTO GENIC 初回限定版	SUNSOFT	6800日圓	SLG
	卒業アルバム（仮称）	卒業ALBUM（暫名）	小學館PRODUCTION	3800日圓	SLG
	ダンジョン・マスターネクサス	DUNGEON MASTER NAKUSASU	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	RPG
2月	SDガンダムG CENTURYS（仮称）	SD高達G CENTURYS（暫名）	BANDAI	6800日圓	SLG

	ワンダー3／アーケードギアーズ	WONDER 3 / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
	テナント ウォーズ	房客戰爭	KID	5800日圓	TAB
	七つの秘館 戦慄の微笑	七間秘館 戰慄之微笑	光榮	價格未定	AVG
	慟哭そして…	慟哭 之後...	DATA EAST	價格未定	AVG
4月	探偵神宮寺三郎~夢のおわりに~	偵探神宮寺三郎~向夢之終結~	DATA EAST	價格未定	AVG
98年春	ツアーパーティー	TOUR PARTY	TAKARA	5800日圓	SLG
	ボールディランド	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	制服~ハイスクールカウントダウン~	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	WORLD SOCCER RPG（暫名）	ENIX	價格未定	SRPG
	わくわくぷよぷよダンジョン	WAKUWAKUPUYOPUYO DUNGEON	COMPILE	價格未定	RPG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 2（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.2（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
	白き魔女-もうひとつの英雄伝説-	白色魔女-再一個的英雄傳説-	HUDSON	6800日圓	RPG
	英雄志願-Gal Act Heroism-	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	クロック！パウパウアイランド	CROC!PAWPAW ISLAND	MEDIA QUEST	5800日圓	AVG
	悠久幻想曲２（仮称）	悠久幻想曲２（暫名）	MEDIAWORKS	價格未定	SLG
	クロス探偵物語	CROSS偵探故事	WAKUJAM	6800日圓	AVG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	拳皇'97	SNK	價格未定	FIG
98年夏	シンクロニシティ	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	ルーインズ	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	シャイニング・フォースIII シナリオ. 3（仮称）	SHINNING FORCE III SCENARIO.3（暫名）	SEGA	4800日圓	ARPG
98年	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	アストラスーパースターズ	亞斯特拉超級巨星	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	IMAGE FIGHT & X MULTIPLY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	EDWARD RADY / ARCADE GEARS	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	Ｊリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	8900日圓	TAB
	ＬＯＯＳＥ（仮称）	LOOSE（暫名）	SIEER PIONEER	價格未定	RPG
	卒業III~Wedding Bell	卒業III~WEDDING BELL	小學館PRODUCTION	價格未定	SLG
	サクラ大戦 2~君、死にたもうことなかれ~	櫻大戰 2	SEGA	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

実況Ｊリーグ 炎のストライカー	實況日本職業足球聯賽 炎之射手	KONAMI	價格未定	SOC
Ｇｕｉｌｔｙ Ｇｅａｒ	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
ＮＨＬ Ｂｒｅａｋａｗａｙ	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
バトルスポーツ	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
ダービースタリオン（仮称）	打吡大賽馬（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
SNKファン- CD餓狼伝説編（仮称）	SNK-FAN CD 餓狼傳説編（暫名）	SNK	價格未定	ETC
ブラックマトリクス	BLACK / MATRIX	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
フレンズ~青春の輝き~	FRIENDS~青春的光輝~	NEC INTER CHANNEL	價格未定	SLG
モンスターメーカー~ホーリーダカー	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
ドラゴンナイト	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
ＣＨＩＬＬ	CHILL	EA VICTOR	5800日圓	SPT
テーマ ホスピタル	THEME HOSPITAL	EA VICTOR	5800日圓	SLG
バトルガレッガ	BATTLE GAREGGA	EA VICTOR	價格未定	STG
メタルフィスト	METAL FIST	EA VICTOR	價格未定	FIG
雷電ファイターズ	雷電FIGHTERS	EA VICTOR	5800日圓	STG
神罰　人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
スレイヤーズろいやる2（仮称）	魔劍美神ROYAL 2（暫名）	角川書店	價格未定	SRPG
ルナ エターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE（暫名）	角川書店	價格未定	RPG
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER	MARVEL SUPER HEROES VS 街頭霸王（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
Ｘ２	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ヴァンパイア セイヴァー	VAMPIRE SAVIOR（4M擴張RAM專用）	CAPCOM	價格未定	FIG
バイオハザード 2	生化危機 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語外伝 考古学者 高持慎一郎（仮称）	無人島物語 考古學者 高持慎一郎（暫名）	KSS	5800日圓	AVG
GUNGRIFFONⅡ（仮称）	GUNGRIFFON II（暫名）	GAME ART	價格未定	STG
ワイプアウトＸＬ	WIPEOUT XL	GAMEBANK	價格未定	RAC
ゲーム日本史~天下人 秀吉と家康~	遊戲日本史~天下人 秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
コントラ~レガシー　オブ　ウォー~	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2 彩のラブソング	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル ドラマシリーズVol. 3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲	惡魔城 X~月下之夜想曲~	KONAMI	價格未定	ACT
幻想水滸伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
フェイクダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
マスターオブモンスターズ 黄昏の指輪（仮称）	怪物之王 黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES（仮称）ワーズ（仮称）	現代大戰略Strikes（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ワーズ（仮称）	"WARRZ（暫名,MODAM 專用）"	SHOUEI SYSTEM	6800日圓	RPG
3Dロボットシューティング「ダブロー・イ・ゼロウ」（仮称）	3D機械人射擊（暫名）	小學館PRODUCTION	價格未定	STG
ＨＯＵＳＩＮＧ	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SEGA AGES／パワードリフト	SEGA AGES / POWER DRIFT	SEGA	價格未定	RAC
SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	SEGA AGES / FANTASY STAR	SEGA	價格未定	RPG
ソニック ザ ファイターズ（仮称）	SONIC THE FIGHTERS（暫名）	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター３	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハート オブ ダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
Ｅ- ｔｕｄｅ（仮称）	E-tude（暫名）	拓洋興業	價格未定	AVG
超ＦＬＡＰＰＹ	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝（仮称）	東京立身出世傳（暫名）	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム（仮称）	安靈曲（暫名）	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
ファンズフォルム	FANS FORME	日本MMI Technology	價格未定	AVG
SUPER 301 S. Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRUG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
パチンコホール~新装大開店~	PACHINKO HALL~新装大開店~	NEXT STONE	6800日圓	ETC
スチームパイレーツ（仮称）	汽船海賊（暫名）	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
サターンボンバーマン（仮称）	SATURN BOMBERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
たまごっち（仮称）	TAMAGOCHI（暫名）	BANDAI	價格未定	SLG
機動戦士ガンダム~ギレンの野望~	機動戰士高達~基力之野心~	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
クーリエ・クライシス（仮称）	CREATE CRISIS（暫名）	BMG JAPAN	價格未定	ACT
かもめ大作戦~女神たちのささやき~	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
麻雀学園祭	麻雀學園祭	MAKE SOFTWARE	6800日圓	TAB
麻雀学園祭 秘CD付き初回限定版-	麻雀學園祭 -秘 付送CD初回限定版-	MAKE SOFTWARE	8800日圓	TAB
フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー for SEGANET	迷你四驅車工廠 for SEGANET（MODEM專用）	MEDIAQUEST	價格未定	RAC
ＲＡＹＭＡＮ２（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
スタートリング. オデッセイ 1	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
ブルーボリューションスタートリング. オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング. オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ドラゴンナイト４	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
Ｘ- ＪＡＰＡＮ２（仮称）	X-JAPAN 2（暫名）	SEGA	價格未定	ETC
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
Ｖ．Ｒ．麻雀（仮称）	V.R.麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	TAB
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ！	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
DiScStation SATURN（コンビニ専用）	Disc Station SATURN(便利店專用)	COMPILE	1980日圓	ETC
ＡＲＥＮＡ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
ＫＲＡＺＹ ＩＶＡＮ	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード（仮称）	菲亞羅與古羅頓（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Ｅｖｏｌｕｔｉｏｎ（仮称）	瞳Evolutoin（暫名）	MEDIA RING	價格未定	SLG
ＲＡＮＳＡ-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルＤＩＳＣ	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックＣＤ２（仮称）	心跳回憶MUSIC CD 2（暫名）	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
ＭＶＰベースボール　'　９６	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
MAGIC：THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
スパイダー（仮称）	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
３Ｄウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ３	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
ぷるるん！シェイプＵＰガール	SHAPE UP GIRL（暫名）	J.WING	價格未定	PUZ
BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
マネーアイドル エクスチェンジャー	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT

	プライマルレイジ	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	クローズ（仮称）	CLOSE（暫名）	ATENA	5800日圓	不詳
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	卒業Ｓ（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	ＤＲＥＡＭ ＳＱＵＡＲＥ山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC

N64

10月發售遊戲

24日	Ｊリーグイレブンビート１９９７	日本職業足球聯賽 ELEVEN BEAT 1997	HUDSON	6980日圓	SOC
30日	ぷよぷよ ＳＵＮ ６４	PYOPYO SUN 64	COMPILE	5980日圓	PUZ

11月發售遊戲

21日	プロ麻雀 極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	價格未定	TAB
	ディディーコングレーシング	DD KONG RACING	任天堂	6800日圓	RAC
28日	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	8800日圓	STG
	森田将棋６４	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
	ファミスタ ６４	FAMISTA 64	KONAMI	6800日圓	SPT
下旬	飛龍の拳シイン（仮称）	飛龍之拳TWIN	CULTURE BRAIN	7800日圓	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	7800日圓	ACT
11月	ＨＥＩＷＡパチンコワールド６４	和平彈珠機世界 64	SHOUEI SYSTEM	7900日圓	ETC
	６４大相撲	64大相撲	BOTTOM UP	7980日圓	SPT

12月發售遊戲

5日	トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	6980日圓	RAC
12日	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	6980日圓	ACT
18日	ハイパーオリンピックンナガノ６４	超級長野奧運會 64	KONAMI	價格未定	SPT
上旬	ヨッシー絵本（仮称）	YOSHI之畫冊（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	６４で発見！！たまごっちみんなでたまごっちワールド	64 TAMAGOCHI WORLD	BANDAI	6800日圓	SLG
12月	ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒	亞烏與亞蘭 炎之大挑戰	HUDSON	5980日圓	SLG
	スペースダイナマイツ（仮称）	SPACE DYNAMITE	BECK東海	價格未定	ACT
	スノボキッズ	SNOWBAL KIDS	ATLUS	7900日圓	SPT
	遥かなるオーガスタＭＡＳＴＥＲ’９８	遙遠哥爾夫球 MASTER'98	T&E SOFT	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

冬	バーチャルプロレスリング６４	VIRTUAL職業摔角擂台64	ASMIK	價格未定	SPT
	魔法聖紀エルテイル（仮称）	魔法聖紀EL TILL（暫名）	IMAGINEER	價格未定	RPG
	キラッと解決！６４探偵団	與凶手解決!64偵探團	IMAGINEER	價格未定	AVG
	シムシティ２０００（仮称）	SIM CITY 2000（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	スノースピーダー	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	ファイティングカップ（仮称）	FIGHTING CUP（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
	超空間ナイタープロ野球キング２（仮称）	超空間NIGHTER職業棒球王2（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SPT
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	新日本プロレス闘魂炎導~Brave Spirits~	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
97年	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	RAC
	パチンコワールド６４	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	ETC
	超時空要塞マクロス ＡＮＯＴＨＥＲＤＩＭＥＮＳＩＯＮ（仮称）	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION（暫名）	TOMY	價格未定	SLG
	Ｆ- ＺＥＲＯ６４	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	RAC
	カービィのエアライド（仮称）	卡比的AIRLIGHT（暫名）	任天堂	價格未定	ACT
	ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名）	任天堂	價格未定	ARPG
	バンジョー・カズーイ	BANJO-KAZOOIE	任天堂	價格未定	ACT
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROES	HUDSON	價格未定	FIG

98年發售預定遊戲

98年1月	忍たま乱太郎１・２・３（仮称）	忍者亂太郎123（暫名）	CULTURE BRAIN	6980日圓	ACT
98年3月	ＳＯＮＩＣＷＩＮＧＳ ＡＳＳＡＵＬＴ	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	8800日圓	STG
98年春	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG
	ピカチュウげんきでちゅう（仮称）	比格治健康嗎（暫名）	任天堂	價格未定	不詳
	ラストレジオンＵＸ（仮称）	最後軍團UX（暫名）	HUDSON	價格未定	不詳
	フライトシミュレーター（仮称）	模擬飛行（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	レースゲーム（仮称）	賽車遊戲（暫名）	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ウェインガレツキー３Ｄホッケー（仮称）	WAIN GARAGE 3D HOCKEY（暫名）	GAMEBANK	價格未定	SPT
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	G.A.S.P.!~Fighters' NEXTream~	KONAMI	價格未定	FIG
ＮＢＡ ＩＮ ＴＨＥ ＺＯＮＥ’９８	NBA IN THE ZONE'98	KONAMI	價格未定	SPT
ハイブリッドヘブン（仮称）	HIGH BRIDE HAVEN（暫名）	KONAMI	價格未定	ARPG
悪魔城ドラキュラ３Ｄ（仮称）	惡魔城 3D（暫名）	KONAMI	價格未定	ACT
実況 Ｊリーグパーフェクトストライカー２（仮称）	實況日本職業足球聯賽PERFECT STRIKER 2（暫名）	KONAMI	價格未定	SOC
実況パワーフルプロ野球５（仮称）	實況力量棒球5（暫名）	KONAMI	價格未定	SPT
ランボルギーニ６４	林寶堅尼64	TAITO	價格未定	RAC
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル３０００	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
ＭＯＴＨＥＲ３（仮称）	MOTHER3（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ウルトラドンキーコング（仮称）	超級DONKEY KONG（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	ACT
クライマー（仮称）	CLIMBER（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	ETC
ゴルフ（仮称）	哥爾夫球（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
シムシティ６４（仮称）	SIMCITY 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	SLG
スーパーマリオＲＰＧ６４（仮称）	超級瑪利奧RPG 64（暫名）	任天堂	價格未定	RPG
ゼルダの伝説６４（仮称）	煞爾達傳説64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー（仮称）	BAKIBUKI（暫名）	任天堂	價格未定	SPT
ポケットモンスター６４（仮称）	POCKET MONSTER 64（暫名：64DD專用）	任天堂	價格未定	RPG
ボディ ハーベスト（仮称）	BODY HARVEST（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
マリオペイント６４（仮称）	MARIO PAINT 64（暫名）	任天堂	價格未定	ETC
ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
金田一少年の事件簿	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
トニックタラブル	TRAIN TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
ランホルキーニ６４	RUN HORKINI	TAITO	價格未定	不詳
雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB
新・格闘~バトルダンサーズ（仮称）	新格鬥BATTLE DANCERS（暫名）	KONAMI	價格未定	FIG
リーズン（仮称）	理由（暫名）	IMAGINEER	價格未定	TAB
ストラグルハード（仮称）	STRUCKLE HEART	IMAGINEER	價格未定	ACT
３Ｄ格闘（仮称）	3D格鬥（暫名）	IMAGINEER	價格未定	FIG
ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT

超級任天堂

12月發售遊戲

12月	爆球連発！スーパービーダマン	爆球連發!超級必達人	HUDSON	價格未定	不詳

97年發售預定遊戲

97年	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT

發售日未定遊戲

ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800日圓	AVG

NEO・GEO

10月發售遊戲

30日	ザ・キング・オブ・ファイターズ ９７	拳皇97（CD-ROM）	SNK	6800日圓	FIG

發售日未定遊戲

パルスタープラスト	PULSE STAR 2（卡帶）	SNK	價格未定	STG
パルスタープラスト	PULSE STAR 2（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（卡帶）	SNK	價格未定	FIG
幕末浪漫 月華の剣士	幕末浪漫 月華之劍士（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG

網上SITE遊記

好多消息、好多原畫

http://capcom.co.jp

CAPCOM

CAPCOM的網頁非常多采多姿，今年六月正式開張，短短幾個月就已經有不少人前來參觀。網頁本身非常多元化，內容勝在夠豐富。有新製品情報、GALLERY、玩樂堂、CYBER CHANNEL等不同內容，更有試音室及遊戲原畫展。如對CAPCOM遊戲情有獨鍾，此網頁實在不容錯過。

觀光點A：新製品情報

這裡有CAPCOM的各款新GAME資訊，包括各款遊戲的開發情報及發售公布等。分為「街機」及「家用機」兩大類，由《VAMPIRE HUNTER 2》、《VAMPIRE SAVIOR 2》新故事內容到《ROCKMAN DASH》的人物設定都有，更隨時會有新料發布，CAPCOM迷一定不會錯過。



■《VAMPIRE HUNTER 2》新畫面



■《ROCKMAN DASH》有新角色公開

觀光點B：設計室

踏入設計室，各款名作如《STREET FIGHTER》系列、《VAMPIRE》系列等插畫大公開。有些素未謀面，有些卻見慣見熟——春麗、CAMMY、櫻、伊吹、MORRIGAN、FELICIA……歡迎大家隨便參觀，不另收費。



觀光點C：贈品、珍品

每次GAME SHOW或有大型宣傳活動，CAPCOM都會為當時推出的遊戲製作不同款式的紀念品。包括有等身大紙板人、手挽袋、布公仔、FILE、紙扇……試問你又見識過幾樣？圖中的就是「POCKET FIGHTER」的贈品「兩面睇圓紙扇」了。



■今次GAME SHOW贈品

觀光點D：大秘密

研究室的大秘密原來是有近期受歡迎作品的「遊戲研究坊」，而每款的內容各有特式。有畫廊、遊戲招表、人物設定及性格分析。更有最新推出的三合一運動GAME《CAPCOM SPORT CLUB》的各類遊戲資料，出去打機之前不妨先看一看，說不定會有意外收穫。



■連《虹色町之奇蹟》都有

觀光點E：經典回顧

大家有否玩過街機版的《1942》、《SON SON》等呢？這裡就載滿了由CAPCOM公司成立至今的各款大作介紹。由發售日期到遊戲內容，甚至連宣傳畫都有，非常充實，絕對是個包羅萬象的大寶庫。



■《SON SON》的宣傳畫，見過未？

觀光點F：免費試聽

買碟前不妨先來這裡試聽一下，各款CAPCOM GAME MUSIC，任君選擇。歡迎有興趣者隨便試聽、DOWNLOAD均可。不過全部均是試聽版，但想一聽全碟就唯有自己買。



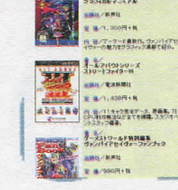
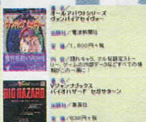
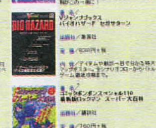
■MSH VS SF！

觀光點G：玩樂堂

這裡有齊各款遊戲作品漫畫化、動畫化新消息，亦有新推出的模型、攻略本、CD、LD等周邊商品快訊。



■「巧克力＋模型」組合

■攻略本推介版

What's New
会社案内
新製品情報 A
ひみつ研究 E
Gallery
CYBER CHANNEL
リンク・リンク
ホットライン
玩楽堂 G
PCLAND
アミューズメント施設
CFC
FAX通信
イベント情報
日替りリレ日記

イラスト募集
お便りアリガトウ
デザイン室へ B
お知らせ
開発エレジー
珍品紹介 C
バナー部屋 D
Information
What's New
CD News F
Who's Who
LISTEN!
From Reader



WIN95 EVANGELION SCREEN SAVER VOL.2 INSTALLER

唔止SCREEN SAVER咁簡單

《EVANGELION SCREEN SAVER VOL.2》是一隻使用簡易方便的螢幕保護程式集，SCREEN SAVER的數目達三十六個，其中的極秘武器制作FILE、EVA極秘MOVIE和[EVA]ALL STAR都值得推介。此軟件除SCREEN SAVER外，更有一項ACCESSORIES。這項包括神經衰弱和VAVANUKI（一款鬥快出牌的橋牌遊戲）兩款遊戲，還有桌面佈景主題、ICON集和壁紙集。桌面佈景有ASUKA、SHINJI、EVAFIRST、PENPEN和REI五個預設的主題，大家若想搞搞新意思的話當然可以運用其中的內容搞搞新意思，創造自己的主題。


■以綾波麗為主題的WALLPAPER

生產商：GAINAX
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM
系統需求：WIN95
預定發售日：發售中



■有幾大食一睇就明


■當中要INSTALL的內容當然可以隨意選擇


■[EVA]ALL STAR

J-WIN95 歡迎來到PIA咀ARROT 2！！


■侍女型制服


■偶像型制服


■學生型制服

同一屋簷下戀愛SLG遊戲版

在這個令人雀躍的夏日悠長假期中，高校三年生的主角，跟他的朋友，矢野真士，一同接受餐室PIA咀ARROT二號店的面試，一段難忘的戀愛故事由此展開⋯。這是一款育成遊戲，育成的對象就是玩者自身，磨練自己成為春青的兼職皇帝，在一個月內向心儀的女孩子發動攻擊！日記似的女子情報視窗依然健在，EVENT的數量則較前作豐富，滿載了有趣的迷你遊戲。最令人期待的應該是US（UNIFORM SELECT）模式了，玩者可決定女侍應的服飾，包括侍女型、偶像型和學生型。

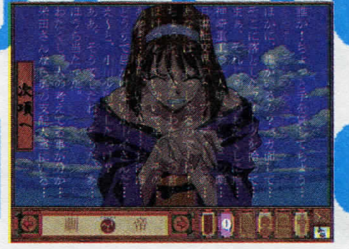
■參數表原來如此

生產商：COCKTAIL SOFT
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：97年秋天發售

J-WIN95 櫻花大戰 太正十二年度電腦記錄年鑑DIGITAL DATA集

櫻大戰迷必備佳品

提起《櫻大戰》幾乎可謂無人不曉，君又知不知最近SEGA又以《櫻大戰》為主題，推出了視窗95專用的軟件《電腦記錄年鑑》呢？此作內容極之豐富：DISK1是GRAPHICS和音聲集，每位隊員的不同POSE和對白配合自由配搭的背景不在話下，勝利POSE和宣傳用美術畫都有落齊。DISK2除了收錄有《櫻大戰》所用過的MOVIE（以MPEG形式，不包括ENDING），另外就是一個很巴閉的SCREEN SAVER。此程式容量頗巨，一個「電腦記錄年鑑SCREEN SAVER」其實是由12個以華擊隊隊員為主題的小SCREEN SAVER所組成，在設定中用家可自由選定小SCREEN SAVER的播放順序。特別限定版則加送由米田一基贈予有立戰功之士，錶面印有1997字樣的袋錶一隻，與及「大帝國劇場御來場記念」用特製明星照八枚。


■會話台詞可隨意選擇

生產商：SEGA
遊戲性質：ETC
容量：CD-ROM×2
系統需求：日文WIN95
價格：6800日圓
預定發售日：發售中


■背景選擇畫面

■原本的設定對電腦的要求頗高


■宣傳畫其之一



WIN95 武裝直昇機 AHX-1



多番變改的計畫

AHX-1本來設計為一支快速應變的直昇機機種，但經過五年的計畫，卻因財政問題而擱置，後來恢復計畫，然而用途改為與B-2轟炸機配合行動，並在「沙漠風暴」一役中，證實其可行性。

機上武器解說

「AHX-1」容許大家選擇使用鍵盤或操縱桿，來進行遊戲，至於鍵盤控制指令，則可以在「Preference」(PREF)那裡，觀看或修改，所以不作表列。而其武器系統有以下多種：—

· 空對空
響尾蛇導彈（代號：SW）
火箭砲（代號：R）

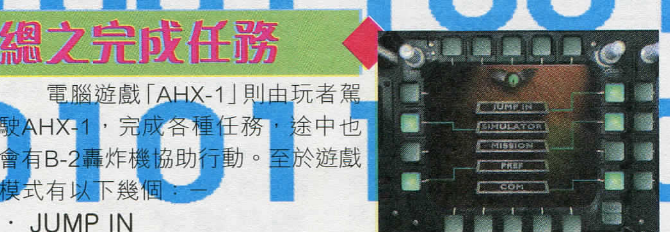
· 空對地
火箭砲（代號：R）
地獄火導彈（代號：H）
線向導彈（代號：T）
螢幕操控導彈（代號：TV）

· 防避設施
燃燒彈（代號：F）
偽裝物（代號：C）

· 其他
30毫米口徑機關鎗（代號：G）



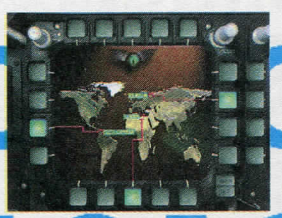
總之完成任務

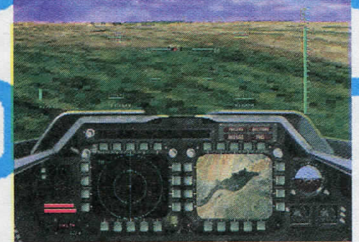


電腦遊戲「AHX-1」則由玩者駕駛AHX-1，完成各種任務，途中也會有B-2轟炸機協助行動。至於遊戲模式有以下幾個：—

· JUMP IN
共有四個不同的任務選擇，大致上都是殺盡所有敵人。

· SIMULATOR
即是訓練模式，逐步使大家熟習各武器的運用以及直昇機的降落。





· MISSION
遊戲的主要模式，玩者首先從俄羅斯（RUSSIA）、利比亞（LIBYA）和哥倫比亞（COLOMBIA）三個國家中，選擇其中一國，然後進行各種任務。



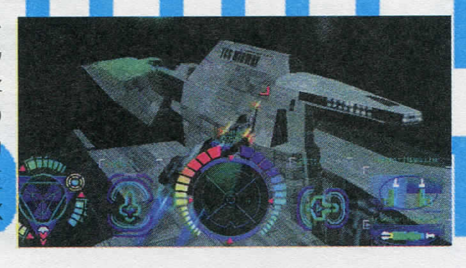
系統要求：

	最低	建議
CPU	Pentium 120 MHz	Pentium 166 MHz w/ MMX
記憶體	16 MB	32 MB
硬件容量	40 MB	
顯示卡	Graphics VGA w/ 1 MB RAM	Graphics PCI graphics board w/ 2 MBRAM
操作平台	WINDOW 95	
其他	四倍速CD-COM	

WING COMMANDER大舉出擊

最近「WING COMMANDER」四集合併版推出之後，Origin亦開始為新一集「WING COMMANDER PROPHECY」發放較明顯的消息。

今次的「PROPHECY」絕對是五集當中，最強勁的一集，特別在3D圖像方面加強了不少功夫，所以系統的要求暫定為Pentium 233 MHz w/ MMX，Direct3D（雖然沒說哪版本的Direct X，但相信至少是5.0）以及3DFX或同類型3D卡。



至於今集遊戲會較偏重動作方面，與第一集相類似，玩者則飾演上集的機師CASEY，對抗大家熟悉的外星人——KILRATHI，而Mark Hamill飾演的Blair上校仍然會指導你。預計今年年底推出。

另外，亦會推出DVD版本，順帶一提的是，第四集也已經準備推出DVD版本。

帝國戰叛軍

今個冬季可說是星球大戰迷的喜慶日子，因為有四套星戰電腦遊戲預計在這段時間內推出，計有移植自N64的「Shadow of the Empire」，Dark Force續集「Jedi Knight」，搬上電腦的星戰大富翁，以及筆者極為期待的「Star Wars: Rebellion」。

一直以來，星戰迷都期待指揮帝國或叛軍的艦隊作戰，現在終於等到了！「Rebellion」是星戰系列的首套實時戰略遊戲，玩法當然是選擇帝國軍或反叛軍，把對方徹底擊倒啦！據了解共有200個行星（戰場），戰鬥勝利條件是俘虜對手的司令官和摧毀其基地，此外，大家也能夠生產各種戰機及任命機師（包括所有星戰人物）。

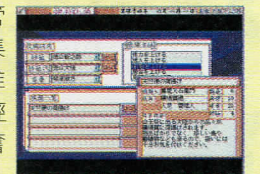
通訊對戰不會缺少，而「Rebellion」亦加入一些原創機體，相信會有「X-Wing VS Tie Fighter」的原創機體，如：X-Wing廉價版——Z-95 Headhunter。

J-WIN95 快刀亂麻

生產商：IMAGINEER
遊戲性質：SLG
容量：CD-ROM
系統需求：日文WIN95
預定發售日：發售中

楯岡道場的改變

話說前楯岡道場場主楯岡鐵舟齋某日突然興起，要將道場交給還是黃毛小子一名的楯岡新十郎去管理。七名得意門生不服場主的決定，即集體請辭。楯岡新十郎勸不服他的父親，唯有頂硬上，四出搜尋「較腳」的弟子，經營道場、修心苦練、為比武的勝利而奮鬥。



■道場的經營變得很簡單

八名主要角色的初期數值

其中楯岡新十郎就是玩者控制的男主角，初段他的能力差勁，但經苦練後他的能力該在眾人之上，中後段他是出任師範代的理想人選，為玩者應全心培育的人材。小石川紗奈和琴原淑乃都是血氣不足之人，後者的初期能力雖高，但培育的後繼力稍嫌不足，活人方面她會比別人出眾。兜山大悟是體力派，加強他體力對日後委派他去幹要求高體力的任務相當有用。真壁重藏的活人極低，但他的活人值一經提升，能力將會有飛躍的進步。遊戲一開始玩者只能選三人當門生，而其他門生是要道場有一定知名度他們才會歸巢，由於新加入門生的能力和舊人比較還有一段距離，所以不適宜叫他們去比武。因此玩者在一開始選人時要想清楚，原因是其中二人當是今後主力培育的人物。至於其他人最好都要將能力提升至一定水平，用以委派他們去幹難度不太高的工作，維持基本的收入。



■重藏柔情的一面，估吓他為誰煮藥



■義宗跟某人很相似…

名字	體力	血氣	活人	劍擊	居合	見切田
楯岡新十郎	140	300	70	70	70	70
琴原淑乃	90	250	170	90	100	130
藤城小春	70	280	50	65	140	100
小石川紗奈	40	100	100	50	100	150
花房美憐	120	400	50	100	130	90
穗村武丸	150	250	30	130	100	80
兜山大悟	180	420	40	150	50	70
真壁重藏	150	300	5	140	145	120

師範能力值

選擇師範前除了先考慮報酬，亦要顧及他的能力，例如該週的主要課程是活人，就要找一位高活人的師範。如果門生和師範能力差距大，而修練又有成果的話（用圓圈表示），門生的育成效果會較明顯。相反若門生的該項能力比師範更高，就不要期望有什麼成果。當中的德山新之助隱藏着什麼秘密，這就由玩者自己去發掘了。

名字	體力	血氣	活人	劍擊	居合	見切	所得技能	報酬
端島平四郎	490	700	500	190	500	270	受け流し、見切り、拔刀術	55
德山新之助	350	750	180	600	500	230	圓之步法、息吹、連擊	35
蘆屋雪之介	550	800	800	400	480	880	見切り、息吹、發勁	120
明石政二郎	500	800	900	880	570	430	硬氣功、息吹、兜割り	180
月島？？	800	800	770	690	990	950	穩形、？？	？？
狹山和沖	750	800	660	970	690	750	見切り、拔刀術、心眼、連擊、兜割り	330

關於戰鬥指令

戰鬥是單對單的刀劍決鬥，每次戰鬥其實都有時間限制，過了時間限制後電腦會判體力較大者為勝，若然雙方到時都未被扣能源，就採取突然死亡制，最先擊中對手者為勝。在御前比武中，各人的體力都要好好溫存至最後，因為一名角色在一場比武中被扣的能源過多，在下一場是未必能補滿體力的。

基本技

連擊：攻擊優先，犧牲防禦體勢
打突：臨機應變，攻守並重
慎重：防禦優先，人不動、我不動

特技（節錄）

特技是平時修練時自然學會的技能，當然師範中如無人曉得該項技能，門生也不能從修練中學會。

見切り：不漏出空隙而避開敵人的攻擊，令見切り上升
拔刀術：迅間將收納於鞘內的刀拔出揮斬，令劍擊上升但居合下降
連擊：一瞬間發動多次的攻擊，令居合上升
受け流し：利用武器卸開對手的攻擊力度，令見切り上升
圓之步法：前進的步法看似描繪着圓形，是一種攻防合一的步法，令見切り和居合上升
息吹：集中精神的手法，一時間能令劍擊上升
硬氣功：運用氣之力使身體一時間硬化起來，加強防禦力，令見切り上升但居合下降
穩形：壓抑自己的氣息，避開對手的耳目，令見切り和居合上升

對付實力相當的對手時宜先用打突或慎重試探對手的能力，待對方的攻擊落空，我方就有機會使出特技再配連擊，若果不中就再用打突重複以上步驟。面對孱弱又或超高強的對手，玩者大可隨便亂打。此外還有獨特的奧義技，但未到免許階級休想學會。

贈品模式

第二年的最後一場御前比武的勝敗會影響整個結局，但無論玩者的輸贏，故事都到尾聲的時間了。劇終後回到標題畫面會發現多了一項「快刀亂麻繪卷」，繪卷共47幅，未在遊戲中出現過的場面是會被封印的。其中各人的ENDING場面已占了多數，其他則是EVENT場面，忘了某段場面想表達什麼也不要緊，因為每幅繪卷都輔以簡短的配音。





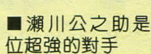
■EVENT中有影響好感度的選項



■各人的去向會如何？

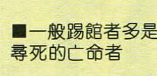


■快刀亂麻的遊戲舞台





■瀨川公之助是位超強的對手



■一般踢館者多是尋死的亡命者



■比武前要選先鋒、中堅和大將

遊戲放大鏡



TOTAL ANNIHILATION
星空殲滅戰

生產商：Cavedog Entertainment
遊戲性質：SLG　　容量：CD-ROM

四千年的混戰

很久以前，宇宙本是一片歌舞昇平，惜哉！現在卻陷入戰爭火海之中。銀河政府「CORE」發展一套名為「Patterning」的計畫，把電子裝置植入腦部，以及多重移植到各種機體上，並借保障生命為名，將此計畫推廣至所有公民身上，當然會有人反對這計畫，他們逃亡到銀河外圍，組織一股力量——ARM。爭戰於是開始，CORE不斷把兵士的思想植入機體的同時，ARM全力發展高性能的戰鬥機械，混亂持續了四千多年，整個銀河逐漸變得荒蕪，但雙方卻似乎要戰到不死不休……

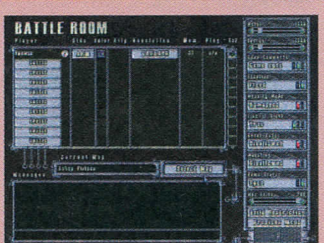
系統需求

CPU：Pentium 100 MHz 或以上	操作平台：Windows 95
建議Pentium 133 MHz或以上	硬件空間：至少40 MB
記憶體：16 MB	CD-ROM：4倍速 CD
建議24 MB	顯示：640×480×256色
	其他：滑鼠、Direct X 5.0

實時撕殺比賽



「TOTAL ANNIHILATION」是一隻實時戰略遊戲，玩法與「C&C」相似，大家不斷興建各類軍備，去完成不同任務，今次建築所花費的資源有兩種：金屬（M）以及能源（E）。另外，亦不用派人去找地點，開採資源，只要興建各種金屬採掘站或發電站便可。



單打模式當然會有故事模式，以及和電腦對打。而這遊戲的對戰模式是可以用IPX、TCP/IP（INTERNET）、MODEM與SERIAL CABLE來進行，最多同時十人對戰，當啟動對戰模式後，便能看到戰鬥房間列表，大家可以自行加入、觀戰，甚至開設一個新房間，若你是那房間的話事人，便可隨意設定對戰規則，包括：——

· SELECT MAP
共有37幅地圖選擇。

· EDIT METAL
決定開始時的金屬數目（200－10000）。

· EDIT ENERGY
決定開始時的能源數目（200－10000）。

· COMMANDER
決定司令官死後，遊戲會完結、繼續或是由另一司令官再開始（但所有資源會失去）。

· LINE OF SIGHT
選擇「地形會影響你觀看部隊，地形不會影響你觀看部隊，地形永遠隱蔽」其中一項。

· MAPPING MODE
選擇開始時，是隱藏地圖或全觀地圖。

· LOCATION
能夠決定每次在同一地點或隨機地點開始。

· CHEAT CODES
決定遊戲途中可否使用密碼。

· WATCHING
你是否容許其他玩者進行觀戰。

· GAME
你是否容許其他玩者進行參戰。

· MAX UNITS
決定每位玩者部隊的最多數目

· BUILD RESTRICT
選擇可建築的軍備及其數目。

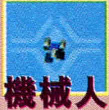
鍵盤指令表

ESC	取消尚未執行的命令
CTRL 1-CTRL9	把選擇的機體組成一個中隊
AL1-ALT9	選擇已組成的中隊
B	選擇機體的建造表
O	選擇機體的命令表
1-9	選擇機體的圖表
,	選擇機體前面的圖表
.	選擇機體後面的圖表
～	顯示機體的能源棒
PAUSE	暫停遊戲
F1	顯示選擇機體的資料
F2	顯示選項圖表
F3	去至機體的上個資料
F12	清除所有談話訊息
CTRL+A	選擇你所有機體
CTRL+C	選擇你的司令官
CTRL+D	選擇機體自爆
CTRL+S	選擇畫面中所有機體
CTRL+Z	選擇所有同類型機體
A	給予攻擊命令
G	給予防衛命令
M	給予移動命令
P	給予降落命令
S	給予停止命令
D	使用分解鎗
C	給予佔領命令
R	給予維修命令
E	給予回收命令
H	與其他玩者分享資源
N	移至畫面外的機體
T	跟隨選擇的機體
-	減低遊戲速度
+	增加遊戲速度
SHIFT	遊戲速度暫緩
ENTER	顯示訊息棒

軍備大圖覽（Arm軍篇）

司令官





機械人（Level 1）

步兵型機械人「PEEWEE」
建築資源－M：53，E：697
重裝機械人「HAMMER」
建築資源－M：151，E：1187
飛彈發射型機械人「ROCKO」
建築資源－M：117，E：964
對空型機械人「JETHRO」
建築資源－M：128，E：1219



機械人（Level 2）

快速偵察型機械人「ZIPPER」
建築資源－M：151，E：2221
四足機械人「FIDO」
建築資源－M：398，E：3356
電光攻擊型機械人「ZEUS」
建築資源－M：267，E：2228
爬行炸彈「INVADER」
建築資源－M：61，E：5473
雷達干擾機械人「ERASER」
建築資源－M：73，E：1326



坦克（Level 1）

快速攻擊坦克「JEFFY」
建築資源－M：37，E：564
快速突擊坦克「FLASH」
建築資源－M：106，E：870
對空導彈發射坦克「SAMSON」
建築資源－M：119，E：1027
中型突擊坦克「STUMPY」
建築資源－M：165，E：1246



坦克（Level 2）

重型突擊坦克「BULLDOG」
建築資源－M：467，E：2994
兩棲用坦克「TRITON」
建築資源－M：298，E：2300
雷達干擾坦克「JAMMER」
建築資源－M：97，E：1621
重裝坦克「LUGER」
建築資源－M：264，E：2140
飛彈發射型坦克「MERL」
建築資源－M：462，E：2746
全地形攻擊坦克「SPIDER」
建築資源－M：230，E：2200
雷達坦克「SEER」
建築資源－M：85，E：941



戰艦（Level 1）

機動船「SKEETER」
建築資源－M：100，E：985
巡洋艦「CRUSADER」
建築資源－M：898，E：4537
潛水艇「LURKER」
建築資源－M：1151，E：3724
氣墊運輸船「HULK」
建築資源－M：919，E：4639



戰艦（Level 2）

攻擊潛水艇「PIRANHA」
建築資源－M：1448，E：5481
導彈戰艦「RANGER」
建築資源－M：2398，E：7804
快速反應艦「CONQUEROR」
建築資源－M：1719，E：8608
重裝戰艦「MILLENIUM」
建築資源－M：4404，E：20731
航空母艦「COLOSSUS」
建築資源－M：1372，E：11257



戰機（Level 1）

偵察機「PEEPER」
建築資源－M：40，E：1475
戰鬥機「FREEDOM FIGHTER」
建築資源－M：99，E：3234
轟炸機「THUNDER」
建築資源－M：130，E：5496
運輸機「ATLAS」
建築資源－M：107，E：2476



戰機（Level 2）

空中戰艇「BRAWLER」
建築資源－M：314，E：6249
隱形戰機「HAWK」
建築資源－M：254，E：6893
戰略轟炸機「PHOENIX」
建築資源－M：209，E：7624
水雷轟炸機「LANCET」
建築資源－M：378，E：6438



防衛設施（Level 1）

輕型激光防衛塔「L.L.T.」
建築資源－M：262，E：2546

防衛設施（Level 2）

障礙物「DRAGON'S TEETH」
建築資源－M：10，E：250
重型激光防衛塔「SENTINEL」
建築資源－M：584，E：5398
導彈防衛塔「DEFENDER」
建築資源－M：79，E：843
重型等離子砲台「GUARDIAN」
建築資源－M：1946，E：7687
水雷發射台
建築資源－M：804，E：2658



防衛設施（Level 3）

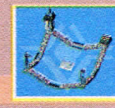
長距離離子砲台「BIG BERTHA」
建築資源－M：4184，E：64680
能量防衛塔「ANNIHILATOR」
建築資源－M：3985，E：25025
導彈防衛系統「PROTECTOR」
建築資源－M：1437，E：88000

建築機械部隊



建築機械人
建築資源－M：120，E：2410
高等建築機械人
建築資源－M：300，E：5784
建築坦克
建築資源－M：185，E：2030
高等建築坦克
建築資源－M：481，E：4263
建築船
建築資源－M：255，E：2130
建築飛機
建築資源－M：105，E：4320
高等建築飛機
建築資源－M：220，E：12096

建造設施



機械人工場
建築資源－M：705，E：1130
高等機械人工場
建築資源－M：2007，E：3277
坦克工場
建築資源－M：620，E：1000
高等坦克工場
建築資源－M：1984，E：3200
飛機工場
建築資源－M：850，E：1370
高等飛機工場
建築資源－M：2210，E：4521
船塢
建築資源－M：615，E：775
高等船塢
建築資源－M：2524，E：2402

其他建築物



雷達發射塔
建築資源－M：49，E：750
音波探測台
建築資源－M：20，E：403
金屬採掘站
建築資源－M：50，E：521
金屬製造站
建築資源－M：0，E：687
金屬儲存庫
建築資源－M：305，E：535
太陽能收集站
建築資源－M：145，E：760
水力發電站
建築資源－M：82，E：768
風力發電站
建築資源－M：52，E：509
能源儲存庫
建築資源－M：240，E：2430
地熱發電站
建築資源－M：520，E：9568
高等雷達發射塔
建築資源－M：125，E：1830
核彈發射台「RETALIATOR」
建築資源－M：1010，E：52134
核能發電站
建築資源－M：5130，E：36058
高等金屬採掘站
建築資源－M：1508，E：8700
飛機維修台
建築資源－M：425，E：8510

最新軍備陸續有來



除了以上所介紹的之外，有關方面亦宣稱十一月開始，每星期都會有新型武器及地圖，放在官方網址供大家Download。此外，也有一個名為「UNITVIEW」的程式，給大家欣賞，共有unitview.exe(1.1 MB)和units.exe(1.42 MB)[亦分有unit1.exe(809KB)及unit2.exe(713KB)方便Download]；若可以上網的話，也能同時Download一個名為「ta112.exe」(595KB)的程式，使大家的「TOTAL ANNIHILATION」昇至1.1 BETA 2版本。

未完待續

GAME MUSIC STATION

MIDI POWER PRO.4
——心跳回憶

發售商：KONAMI
編號：KICA7791
發售日：9月26日
價格：3873日圓



　　《MIDI POWER PRO》終於出至第四集，今集所採的主要曲目是《心跳回憶》。一如以往，今集將上兩集《MIDI COLLECTION 1》及《MIDI COLLECTION 2》中嚴選十首曲目出來，並重新REMIX，均給與人一個耳目一新的感覺，而本人特別喜歡其第二首——天象館，聽的時候，簡直好像自己也身在太空一般。另外隨碟附有一隻三吋半磁碟，如果各下家中有電腦及已裝上WINDOWS 95（中、英、日文也可）的話，便可以利用開啟碟來的MIDI FILE，雖然是不太好聽，但也算有趣。

（山寺良牙）

評分：6

OVER THE RAINBOW
——虹野沙希



發售商：KONAMI
編號：KICA7795
發售日：9月26日
價格：3059日圓



　　各位虹野沙希FANS對於這CD應該已是「等到頸都長」，但久等相信也是值得的，這碟的選曲及曲目的編排很配合虹野的性格——活潑而開朗，歌曲大多是中至快板，不過本人對於快歌總是有些偏見。暫且不說選曲，以虹野（菅原祥子）的聲線來唱這些曲調特別顯得可愛，雖然有時聽起來會令人發冷（始終都是半雞聲），但還可以令人接受。對於此ALBUM，本人最欣賞的是其合成畫面封套給予人們一種和諧及安詳的感覺。虹野沙希的FANS，此CD絕對不能「走雞」。（山寺良牙）

評分：5

向明日鼓起勇氣
——桂木綾音

發售商：TEICHIKU RECORDS/ONE-DER ENTERTAINMENT
編號：WDDN-22
發售日：5月21日
價格：1020日圓



　　這其實是《真愛物語——TRUE LOVE STORY》的第一隻CD SINGLE，所收錄的兩首曲均是《RADIO TRUE LOVE STORY一起穿上睡衣》的OP及ED，而《向明日鼓起勇氣——桂木綾音》（CV：菊池志穗）更是另一節目《在涉谷CHU！》（東京TV）的ED。兩首歌曲均以輕快為主，而這兩曲也會在其DRAMA VOL.1中出現的，可是DRAMA中的只是其SHORT CUT版本，所以如果想聽到完曲、或者喜歡菊池志穗及池澤春菜的雞仔聲、又或者是《真愛物語——TRUE LOVE STORY》的FANS也好，有與趣的話也可買來聽聽。

（山寺良牙）

評分：5

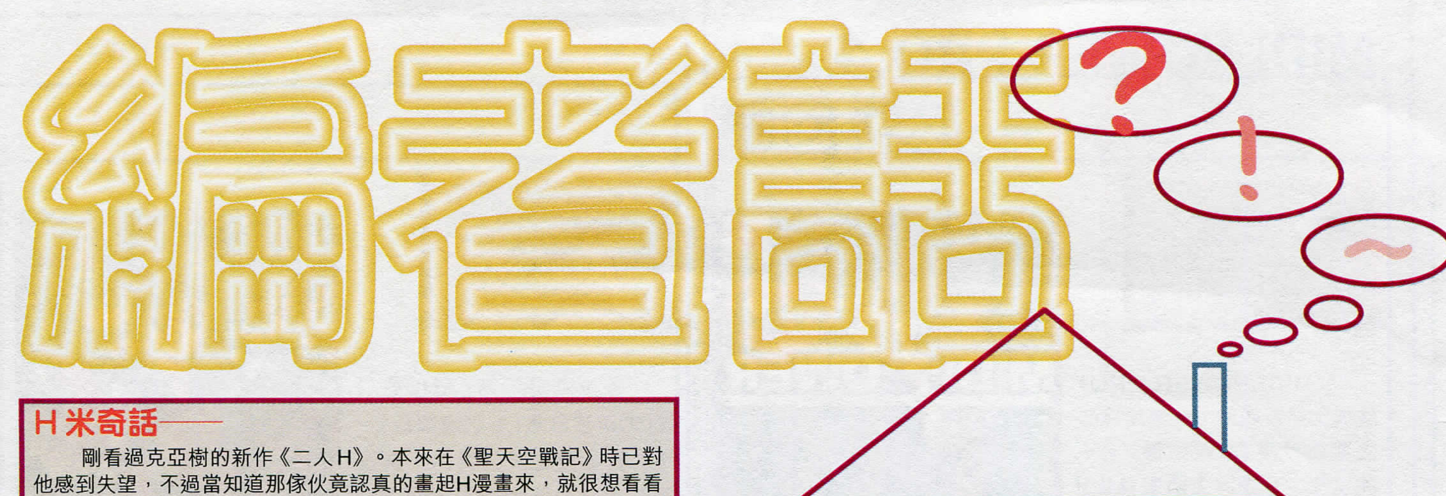
超級機械人大戰 F
ORIGINAL SOUND TRACK & ARRANGE ALBUM

發售商：first smail entertainment
編號：FSCA-10014
發售日：9月19日
價格：2548日圓



　　《超級機械人大戰》已不止一次被翻新重做，心理上總有種「你玩夠未呀？」的感覺。我想負責今次CD監製的人也有同感，所以今次不敢偷工減料，全碟53首音樂，舊作都重新編曲，不過米奇覺得反不及《第四次S》那麼動聽，比較單調。唱片編排方面還算有心思，先是幾首ARRANGE版音樂作熱身，接着是高達這類少年人較熟悉的80年代英雄，然後是令人熱血沸騰的70年代英雄、新作機械、最後是CYBASTER和原創系列音樂。米奇最喜歡的，反而是原創部分，起碼較有新鮮感嘛。（米奇）

評分：6分



H米奇話——

剛看過克亞樹的新作《二人H》。本來在《聖天空戰記》時已對他感到失望，不過當知道那傢伙竟認真的畫起H漫畫來，就很想看看到底他會畫些甚麼出來（雖然平時他的鹽花已不少）。

米奇也不是少看H漫畫的人（健康象徵），卻想不到H漫畫竟然可以這樣，那到底能否稱之為軟性教科書呢？想深一層，好像真的沒有教科書教大家怎樣做愛，我想很多人都只不過是「估估下完成任務」（當然坊間也有不少「任務手冊」出售），真想知道一個從沒有過H書的乖乖仔是從哪　學習「做人實務」。如果大家有興趣的話不妨一看。

P. S.：《EVA》完結編的彩色漫畫將於11月推出，大家準備銀両吧。

PRINT PRINT 起舞 J.J 話：

◆今期書頭時心血來潮，走去髮形屋做咗個啡色「高光」效果，幾有趣，遲啲一於等頭髮再長啲染灰佢扮錫菲羅士……

◆幾經波折，鴨腎牌800打印機終於搬到家中，於是近兩星期一有時間就四圍搵啲靚靚圖「擔撈」落嚟編成自己的收藏品，今期先將其中一張較滿意的刊出來公諸同好，各位認為這位TIFA如何？

◆借少少地方補答某位讀者的問題：想將LANGRISSER IV的OMAKE圖解壓，是需要可替.lzh檔解壓的程式，若家中有INTERNET的話，可到「http://www.strim.or.jp/~otake/」這網址「擔撈」，沒有的話就再寫信來吧，到時自有辦法（唔駛擔心、阻唔到我做嘢嘅）。

◆我想要NADESICO LD Vol.7個BOX……我想要星野瑠璃嘅半胸像手辦……我想快啲睇返黑龍幫我錄嘅「敗者為寇」大結局……我想唔交稅，因為交完死梗，反正唔交都係死，梗係唔交化算啲啦……



黑龍～～無語問蒼天～～

慘！在書頭時收到「皇家收數佬」——稅局的「打單信」，當然，到了這些月份，收到的一定會是「稅單」，天呀！點解要我交咁多稅呀！我都唔係搵好多錢啫，不過咁，身為一個好市民，黑龍一定會「從容就義」，好果唔係，有罪案，冇差人（雖然有警察都經常捉唔到賊）；火警發生，冇消防員；有信要寄，冇郵差（雖然經常寄失信），其實講真，最重要是令自己唔方便，所以……死就死啦！

雖然交稅真係好慘，不過黑龍應該唔係死得最慘嗰個，哈！相信米奇同學和JJ君一樣死得咁慘，就如黑龍的父親所言：「交得多稅代表你搵得多，係身份表現嚟㗎！」雖然此言非虛，不過，相信以上的說話有七成是「攞景」的，唉……可惜黑龍唔似啲有錢人咁，有咁多方法避稅，如果唔係………

少年阿三真實告白第二十二話——

軟件升級問題研究小組（PART 2）

上回提及到GirlFriend Pro 2.0升級後的特殊現象，在討論如何解決問題之前，不如先聽聽在下觀察其他User的個案分享：

個案（1）

羅先生於多年前安裝了GirlFriend Pro 1.0，在升級到GirlFriend Pro 2.0之後，發現系統會每星期不定時執行硬碟掃瞄（SCAN）程式。當掃瞄程式尋找到某些以前曾經安裝或目前仍在執行的軟體如Pre-Honey 6.0或DreamGirl 2.X (Beta)時，結果都會被定義為不合法程式而強制關閉。更會自動執行重組，引致系統內所有程式暫時不能執行（包括Office 7.0），令羅先生叫苦連天。現正尋求解決方案，有待支援。

意料之外的是……

欲知後事如何，且聽下回分解。

陷入缺水狀態的福田君話——

■上期書完成後到旺角去睇碟，終於發現GLAY的精選大碟《GLAY REVIEW》，不過價格卻貴得驚人，竟然賣$320（近乎11算），在猶疑之際幸好發現某店只售$230，SO LUCKY。一聽之下，嘩，簡直正到飛起，除收錄了大HIT歌曲《BELOVED》、《口唇》、《GLORIOUS》和《HOWEVER》與及其他精采作品外，還有來自他們仍是地下樂隊時期（SORRY，不知這稱呼是否正確，意思大概是這樣的）兩首舊歌的重新製作版本，質素真是一流！難怪首星期的訂單已足足有2,000,000隻（AMURO的《Concentration 20》都沒有此銷量），不過較遺憾的是竟然沒有收錄他們最正的《喜愛春天的人》……

■近日翻閱一些雜誌，竟然有人一再提及當年欺騙了眾多無知讀者（包括在下）的《FF V》秘技，甚麼位於轉職畫面右下角第22個隱藏職業聖騎士、金錢龜紋章、復活島神像等等。數一數先：冒險者、騎士、狂戰士、侍、忍者、龍騎士、魔法劍士、拳法家、[黑白赤藍時]魔道士、召喚士、魔獸使、舞者、小偷、風水士、獵人、模仿士、吟遊詩人、藥師……咦，那不是22種嗎？難道我數錯？搵匀本《FF大全集》都無寫過喎。

小健健雜談其之一「鵝喺走井化紙」

「喲喲喲，很可愛喲很可愛喲，呵呵呵。」這是某個星期六晚，編輯KA？借用了小弟的身體，一面望着公仔箱中的酒井，一面發出來的怪叫。

說起來，自從高中以來，在每一個階段中我身邊總有一兩個甚麼同學呀、同事呀的物體是喜歡酒井姐姐的。然而在這個小小編輯部喜歡酒井的傢伙也不少。好像那邊廂在《PLUS》的地獄中有隻叫DAIS的機體就是其中之一員，不過他喜歡的態度就較為理性；而在小弟的十點鐘方向還有個叫福田的傢伙好像也是酒井姐姐的支持者，（不過此君最近好像甚麼也聽的，幾乎小弟想得出的日本流行IDOL呀、組合呀的碟都可在他那「小小」碟架裏找到，可想而之他的富有程度去到哪裏）當然還有那個在桌面上充滿着酒井姐姐之玉照的阿三啦。哈哈，這就令我覺得，這小妮子好像就是這樣「陪伴」着我們這輩喜歡日本流行文化的哥仔成長。（雖然她真正陪伴在身邊的人是姓野島！）而跟她同期出道的IDOL來說，酒井的成績已蠻不錯囉。不過可能受到小雪這角色的影響吧，總覺得她將會是一個非常非常可愛及體貼的太太來。（做戲咋，傻仔！）唔，希望她真是這麼樣的一個女孩子吧。（是又怎樣？與你何啥？傻__瓜）

「喲喲喲，很可愛喲很可愛喲，呵呵呵。」這是某個星期六晚，小健健看到電視中那個女孩子以半鹹不淡的廣東話說：「戴加蠔，鵝喺走井化紙。」後忍不住的在口中溜了出來的話。

天草四郎 時貞

生活並不是平淡和刻板所堆砌出來的，最近在這一個月中我深深的體會到；一向難以放鬆的心情，終於被我丟開了；看自己喜歡看的電影、在夜晚行一些崎嶇的山路、睡覺前點起了香煙後看書、學自己想去學的東西、做自己鍾意做的事，這都是我一直所嚮往的；我可以一直保持着現況嗎？

自從《AM SHOW》回來後，工作的確有點兒令我吃不消，每天只管幹活、幹活，就連兩位朋友——CLOUD及BILLY的信也未能回覆，真感到慚愧，希望你們能體諒。

另外，公司最近出現了兩名怪人，第一位是美術部的子濃，他常常在同事的旁邊伸出可惡的頭，臉上泛起MR.BEAN的笑臉，所以我稱他為——MR.MING，唔知佢遲啲會唔會好似MR.BEAN咁去洗手間吹褲襠呢？第二位是一個仍未知誰是真兇的小偷——怪盜芝士，有一天KATARO的芝士薯片竟被吃光，內裏還藏着一張字條，上面寫着「哈哈！你的芝士薯片被我吃光了，哈哈！」他還留下了一個名字，就是怪盜芝士了，究竟誰是真兇？真的有待考証了！

FROM：魔城城主AMAKUSA

一架小小的 MS 話——

◆最近MS的電腦（亦即AI）出現了些少問題，使到電腦自動度航系統發生故障，經過半小時的修整，幸好回復正常，唉~~~近來真的有D心不在然呢！
◆都是近日的事了，在MS的電腦中，產生了很多問題，但並不是程式錯誤，而是對外所發生過的種種事都未能想出解決方法，究竟是甚麼令MS這樣呢？甚至MS自己都不清楚，可能是對以往的記錄仍未能完全消除，不，應是沒辦法消除才對，而對現在的記錄卻有點……才引至這樣。又……或者是近來的工作太忙，令其電腦的工作速度減慢而引至。
◆其實對MS（機動戰士）而言，是不是只是一個小角色？因為看過不少GUNDAM片集的MS，都發覺MS（機動戰士）所造出來的事的作用不大，當然GUNDAM（高達）除外，在GUNDAM片集中，它給MS的感覺是一架可造出任何奇跡的MS（機動戰士），即使它是沒有後援，都會拿着自己的目標去做，而最終得到各人的認同。相反那些MS（機動戰士）所作出的努力多是無人理會，其實大家有沒有想過那些MS都很想得到各人的認同？
◆《龍戰士3》的研究坊終於完成，不知到讀者滿不滿意呢！若有甚麼問題，就請寄信來啦！

老鬼爛船

既然上次阿蝦子麵小鬼咁叫我，今期我就還下你心願啦！

講開阿蝦子麵，佢都有D怪習慣。佢好鐘響月頭買定幾枝汽水，然後一次開晒佢，之後由第二日門始就日日飲呢D冇氣甜水，飲到月尾。

都好耐不入去荃灣，真係要揾日去去。

流星行動，會唔會爆發呢！

唉！咁小氣做乜吖！人生匆匆幾十年，轉眼又講埋單，到時就真係唔慌唔變成白灰啦！

平日係 CL ，星期日係 HS 的 ABO 話

133-78-ABO-211-92111-320-6649-9130-41109-32385-1036-4153-921189-070-417-44575-32011-32385-105-642636-132-002-81901-44575，上文就是解開上期ABO編者話的關鍵，條件係先要學會中文。（當然啦！癈話！）上期編者話出現慘不忍睹的悲劇，繼光磁電轉的編者話發生病態分裂(分裂漏留的白灰就是証據，研究此灰可了解癌細胞的機制和細胞分裂之謎）；某君的編者話又發生對稱動作群現象中的螺旋旋轉，旋轉動作L（180）後它並未復原，而於接着進行平移（T）t至X檔案中即被復原；又有脫色現象等不能盡錄。ABO也不能幸免，在此澄清，N和G是不應該分開的。如果閣下能明瞭上期ABO的編者話，恭喜你，不過無獎，在此只能奉勸閣下不要多作無謂事（譬如試圖解開ABO的編者話），否則將會有如ABO一樣，終日沉迷玩樂，淪為一匹平時係CANIS LUPUS，星期日化身為HOMO SAPIENS的異種生物。

AGENT X'S FILE EPISODE NO.：2-X02

以下問題請各位得閒時思考一下
■你是誰？
■究竟有沒有絕對的是非標準？
■人到底有沒有自由？
■人生的意義是什麼？
答案是什麼？也許根本沒有任何答案。
以上是看完《蘇菲的世界》後所產生的疑問，而可能各人心目中都會有適合自己的答案；要做一條永遠躲在兔子皮毛深處的微生蟲，還是冒險地爬到兔毛頂端，當中並無任何道德批判，大家可隨心選擇。惟筆者始終覺得：THE TRUTH IS OUT THERE.

三集完超短編連載《我是小羔羊》第四回：唔理 ZAC 話

上回説到我離開了CRAB，回到主人那兒。主人見有假期，就帶我去「海羊公園」玩。我從不知道海中也有我的同類（海狗海牛海獅海象海豹海馬海豚海星海膽海葵海鮮我都聽過，係冇海羊……），於是我便帶着期待的心情去看看海羊究竟是怎個模樣，但最後我都見唔到。主人知我想睇海羊後就話我傻……（待續）

★　★　★　★　★

首先要賣一賣頭條：好友呀叻同好友底褲先生「攬在一起」，實在令人注目……阿娘生日，祝佢生日快樂快樂……原來去停車場泊車都好好玩……友人介紹我買鈴木史華98年月曆，我又抵唔住頸……唔……大腦便秘……好痛苦呀……終於明白乜嘢叫無可救藥，同時又了解到乜嘢叫樂在其中……

KOTARO 話——

執念……

未熟……

平常心？

喜歡小丸子的 TAZ 今期唔畫畫：

人哋話屋嘅風水對人的運勢有影響，搬到新居後我有點兒相信了。自從入住新屋後，不知何解在街上重會遇上各個時代…小學同學…舊同事…舊朋友。有些是地址改變想找也找不着的人，馬上交換電話號碼，不出數日已經約出來喝茶談天。那種感覺並不像「玩懷舊」，反而像我愛看小丸子的原因一樣，就像是真的的回到孩提的時代、初次出社會做事的日子，那種感覺不是一兩件舊玩具、舊唱片所能及的。櫻桃子老師！我喜歡你的小丸子！也喜歡歌芝歌芝！
中學時的一件事，至今還令我不時心痛不已，對你的影響亦已深得不能改變、不能磨滅。你好像已找到自己的生存方式，如同我亦有所改變一樣。你變得怎樣可能已經與我無關，但你又為何出現在這一件令我憤怒不已，又不得不管的事情中呢？你叫我怎算好呢？
The dregs don't work, It just make you worst...

錯漏百出的 HAJIME 少尉（LV 10）話：

◆承蒙 RMS-099 指出錯誤，實在感激；然而，也實在叫本少尉感到羞愧，一份自己如此重視的稿件也這麼多錯漏，唉！竟連自己的愛機也……真是……
◆上期的編者話的題基本上和內文是無關的，（文和題各自給不同的人看也夠古怪……）我想兩方面的人都不太明白吧？哈哈！
◆自從轉屬至此，日子已不短，可是……（中略）……不過最懷念的還是停了近半年的TRPG；羊鄉的史卜特、瑪雅絲（有沒有寫錯？）、阿馬，還有更久遠，沙沙拉的貝貝亞與無名，M・賓遜和查瓦巴，與你們一起冒險的日子真令人難忘呢！不知你們現在怎麼樣？何時才有機會再度杖劍江湖？

電腦記錄 VC009710211811

落魄仁魂遊夢話

你們有沒有相識近五年的朋友，曾相處兩年，卻分隔了三年，上次見面也是年半前夏天之事，然而至今仍思念，甚至在夢中有實在的重遇嗎？有些邪門，但仁魂正接受這樣試煉。（苦澀）

近來有點無力感，彷彿欠缺了甚麼似的。原因？不知道啊！又不是工作，也不是私人社交生活緣故，是甚麼？上期還是快活的。（苦笑）

只會以刀槍、炸彈和威嚇來傳道的「你們」啊！若終極真是這樣充滿位格化、人性化及暴力的腐臭，我寧願下地獄的呢！漸漸喜歡伊斯蘭「撒旦叛神」的神話。（可笑）

Kitty、班長、Sister、朱嘉小姐與Ivy，想來第一道難關快到，冀盼妳們順利通過，謹此預祝。（衷心）

ああ……今回の仕事は大変でした。特に《黒の剣》、あのゲームはスペシャルイベンドの画面以外、他の所も良くないだ、ストーリーはバラバラになった、良く分からないし、つまらないし、でもどうでもいい、これは私の仕事ですから、どうになっても、私も一生懸命にいい攻略を出来ろうです。これからも宜しくお願い致します。

街頭霸王 Collection

街頭霸王 Collection
街頭霸王 Collection

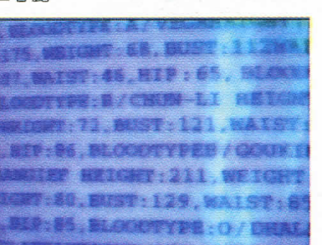
街霸的這個廣告，前段其實是用高速轉換所有街霸人物圖片，後段播出三個街霸Logo，簡單但是有氣勢。



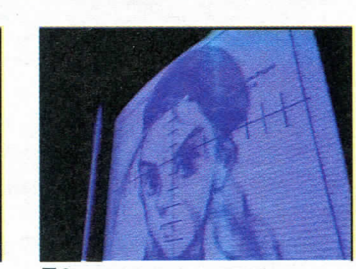
■阿健


■春麗

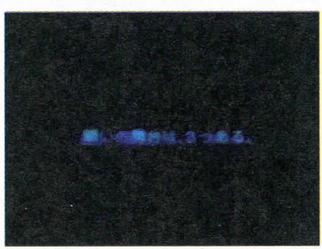
■阿龍的樣子被特別Close up


■一推數據閃過

■春日野櫻

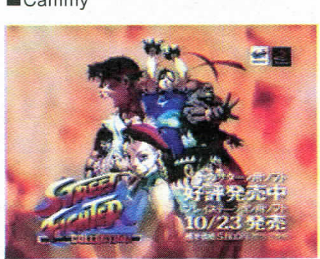

■Cammy


■Vega也被特別記錄


■三個舞台



■超級街頭霸王II



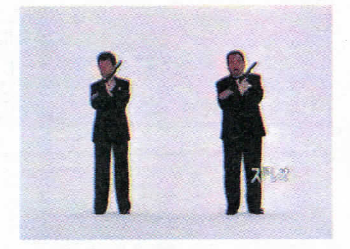
■表明態度了

007 金眼睛

007的這個廣告拍得比較幽默，兩個叔父的造型十分趣緻，而且不斷的在強調這遊戲的震動功能。



■N64的logo在震動了


■兩個叔父在扮占士邦

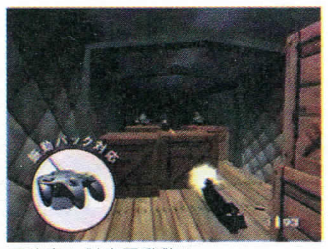

■轉姿勢了


■又轉！


■槍首相向了！


■地震？


■又一個占士邦了


■注意！對應震動擊！



■可以四人同時玩

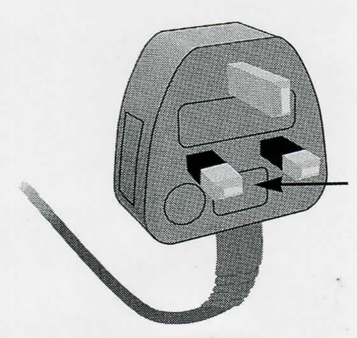


■好多占士邦

Nintendo Nintendo Nintendo Nintendo

重要安全通告

與香港任天堂 64 (N64) 電視遊戲系統
一起供應之日立 HE-25 插頭



在此找出 Hitachi HE-25 之標記

部份與 N64 電視遊戲系統一起供應之**日立 HE-25** 插頭在某些情況下可能對安全會構成危險。當把插頭從插座中拔出時，插頭的後蓋或有可能會鬆脱，使電線外露。為了顧客的安全著想，任天堂現正收回所有由 Hitachi Cable, Limited 製造的日立 HE-25 插頭。

受影響的祇有日立HE-25插頭，電視遊戲之主機、盒帶及電源並不受影響。

如果你擁有一部 N64 系統，請實施以下的安全措施（成年人請替小朋友檢查辦理）：

1. 關掉電源和小心地把插頭從插座取出。
2. 察看插頭底的兩顆插腳之間的位置有沒有 Hitachi HE-25 之標記。
3. 如並非日立 HE-25 插頭，請不用理會這次回收，可以恢復正常使用。
4. 如插頭刻有 Hitachi HE-25 之標記，請停止使用並攜同該插頭和火牛(毋須攜同主機)到下列回收中心，免費換取替代的插頭和火牛。

回收中心

萬信有限公司
荃灣海盛路9號
有線電視大樓30樓

嘉宏電子公司
銅鑼灣糖街15-23號
銅鑼灣中心地庫3室

GAME MART
深水埗福華街146-152號
黃金商場地下28號舖

訊達電子公司
旺角花園街2-16號
好景商業中心一樓36室

如果你對以上做法有任何問題，請致電我們的查詢熱線。

查詢電話：2535 2880

就對顧客帶來的不便之處，任天堂謹此致謙及藉此向所有顧客保證我們以安全為首要。

Nintendo Nintendo Nintendo Nintendo



有關以下各款遊戲軟件之價目，請向各 PlayStation 遊戲專賣店及特約經銷商查詢。

LAGNACURE
(角色扮演遊戲) 10月2日推出



© 1997 Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

Formula 1 '97
(賽車遊戲) 10月9日推出



Published underlicense from PSYGNOSIS LIMITED. ©1997 PSYGNOSIS LIMITED. Developed by Bizarre Creations. PSYGNOSIS™ is a trademark of PSYGNOSIS LIMITED and is used with permission. All rights reserved.

Moonlight Syndrome
(冒險遊戲) 10月9日推出



©HUMAN1997

Wizard's Harmony 2
(模擬／戰略遊戲) 10月16日推出



©ARC SYSTEM WORKS CO., LTD

NAMCO MUSEUM ENCORE (SPECIAL BOX)
(其他遊戲) 10月23日推出



©1997 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

PROJECT GAIARAY
(動作遊戲) 10月23日推出



©1997 Shoeishe Co., Ltd.

MAGICAL DROP III
(智力遊戲) 10月30日推出



©1997 DATA EAST CORP.



＊為打擊翻版，原廠主機需連遊戲軟件一同購買，不便之處，敬希見諒。
■ 遊戲發行日期如有更改，恕不另行通知。

Get the REAL STUFF at "PlayStation™ Authorized Dealer" near you!!



● A&A Audio & Video Centre - 太古廣場三期 電話：2845 3670 ● 百老滙攝影器材有限公司 - 太古城太古中心二期 電話：2885 1088 / 旺角彌敦道731號 電話：2395 6871 ● 中原電器行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3515 / 長沙灣西九龍中心 電話：2307 9698 ● 崇光百貨有限公司 - 銅鑼灣 電話：2833 8338 ● 泰林無線電行有限公司 - 銅鑼灣時代廣場 電話：2506 3030 ● 玩具反斗城亞洲有限公司 - 尖沙咀海運大廈 電話：2730 9462 / 沙田新城市廣場第三期 電話：2605 2225 / 銅鑼灣皇室堡 電話：2881 1728 / 荃灣荃灣廣場 電話：2415 8121 ● 環宇影音中心 - 太古廣場 電話：2801 6422 ● HMV - 尖沙咀漢口道17號 電話：2302 0122 ● UNY - 太古城中心第二期 電話：2885 0331 ● The Game Shop - 大埔新達廣場204舖 電話：2651 1042 / 荃灣廣場228舖 電話：2499 8613 / 元朗千色廣場241舖 電話：2473 0030 ● 恆港貿易公司 - 英皇道萬利商場 電話：2579 0393 ● 嘉宏電子公司 - 銅鑼灣中心商場 電話：2890 3167 ● 環球遊戲專門店 - 灣仔188商場 電話：2575 0673 ● 威龍有限公司 - 牛頭角淘大商場 電話：2756 7796 ● 恒昌電腦公司 - 太子道龍珠商場 電話：2718 7683 ● 多媒體發展公司 - 旺角好景商場 電話：2388 4131 ● 星星電子公司 - 深水埗黃金商場 電話：2729 0819 ● 遊戲時代 - 葵涌廣場 電話：2428 5628 ● 銀星玩具店 - 大圍金禧商場 電話：2699 6203 ● 熱線電子公司 - 大埔廣場 電話：2662 0997 ● 智多寶 - 粉嶺中心二期 電話：2669 0470 ● 新大河電子公司 - 元朗合益商場 電話：2443 3357 ● 龍珠家庭遊戲 - 屯門華都商場 電話：2459 2032 ● 頑皮小子電子遊戲專門店有限公司 - 銅鑼灣 電話：2572 8216

Pro Shop
香港銅鑼灣皇室堡10字樓16號舖 電話：2504 3133 傳真：2576 5215
網址：http://www.sonyhk.com.hk



Wanpaku Entertainment Limited
頑皮小子電子遊戲專門店有限公司
九龍深水埗福華街146-152號 高登電腦中心64號舖 電話：2387 7297 傳真：2729 1923

客戶服務熱線：2833 5129

Authorized Distributor Media Source International Limited 訊源國際有限公司 TEL. 2310 8891

Sony Computer Entertainment Inc.

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT